



DESAIN TESIS RA092318

**DEKONSTRUKSI DALAM ARSITEKTUR:
PERANCANGAN *CITY HOTEL* DENGAN MAKNA
BATIK KAWUNG SEBAGAI REFERENSI DESAIN**

NOOR ZAKIY MUBARROK
3213207011

DOSEN PEMBIMBING
Ir.IGN. Antaryama, PhD
Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc

PROGRAM MAGISTER
BIDANG KEAHLIAN PERANCANGAN ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014



DESAIN TESIS RA092318

DECONSTRUCTION IN ARCHITECTURE : CITY HOTEL DESIGN WITH THE MEANING OF BATIK KAWUNG AS A DESIGN REFERENCE

NOOR ZAKIY MUBARROK
3213207011

SUPERVISORS
Ir.IGN. Antaryama, PhD
Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc

MASTER PROGRAMME
ARCHITECTURE DESIGN SPECIALIZATION
ARCHITECTURE DEPARTMENT
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2014

Telah disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Arsitektur (M.Ars.)

di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

oleh :

Noor Zakiy Mubarrok
NRP. 3213207011

Tanggal Ujian : 16 Juli 2014
Periode Wisuda : September 2014

Disetujui oleh :

-
1. Ir. IGN. Antaryama, PhD (Pembimbing I)
NIP. 196804251992101001
-
2. Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc (Pembimbing II)
NIP : 195211191979031001
-
3. Dr.Ing.Ir. Bambang Soemardiono (Penguji)
NIP. 196105201986011001
-
4. Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT (Penguji)
NIP. 196206081987012001



Direktur Program Pascasarjana,

Prof. Dr. N. Adi Soeprijanto, MT

NIP. 196404051990021001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat yang diberikan, sehingga tesis desain yang berjudul “Dekonstruksi dalam Arsitektur : Perancangan *City Hotel* dengan Makna Batik Kawung sebagai Referensi Desain” dapat terselesaikan. Tesis ini membahas tentang dekonstruksi dalam arsitektur, bagaimana peranan sebuah referensi desain dalam pandangan dekonstruksi, dengan *City Hotel* sebagai obyek rancang dan makna batik Kawung sebagai referensi desain. Tujuan dari perancangan ini adalah menetapkan kriteria desain yang didapat dari kajian pustaka, serta kajian preseden, menyusun konsep desain berdasar analisa terhadap makna batik Kawung dan kriteria desain, serta menghasilkan rancangan skematik *City Hotel*, tatanan massa dengan dekonstruksi dan konsep yang didapat dari analisa makna batik Kawung.

Penulis menyadari bahwa dalam tesis ini masih banyak ditemukan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun terhadap tesis ini, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas tesis ini. Selain itu, penulis juga berharap agar kelak tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat pula dikembangkan agar hasil penelitian menjadi lebih sempurna. Penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga pada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini, khususnya kepada pembimbing, bapak Ir.IGN Antaryama, PhD dan Ir.Hari Purnomo, M.Bdg.Sc atas kesabaran dan segala ilmu yang diajarkan. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak.

Surabaya, Agustus 2014

Penulis

DEKONSTRUKSI DALAM ARSITEKTUR : PERANCANGAN *CITY HOTEL* DENGAN MAKNA BATIK KAWUNG SEBAGAI REFERENSI DESAIN

Nama Mahasiswa : Noor Zakiy Mubarrok
NRP : 3213207011
Pembimbing : Ir. IGN. Antaryama, PhD
Co-Pembimbing : Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc

ABSTRAK

Dekonstruksi dalam arsitektur menghadirkan bangunan yang tampak luar biasa dengan kondisi anti gravitasi dan massa yang saling tumpang tindih. Hal ini mungkin terjadi karena dekonstruksi mengkritisi pandangan-pandangan atau pasangan konsep yang selama ini dianggap benar dan mapan. Peran referensi desain dalam konsep dekonstruksi sebagai pengatur desain programatik atau geometri dalam perancangan. Batik Kawung merupakan salah satu motif batik tertua di Yogyakarta, dipilih untuk dieksplorasi terutama makna dalam batik Kawung untuk kemudian didapatkan sebuah konsep untuk mengatur desain programatik dan geometri rancangan. Batasan-batasan perancangan pada *City Hotel* seperti rigiditas fungsi serta hirarki ruang dalam, membuat *City Hotel* dipilih sebagai obyek rancang. Penerapan dekonstruksi dengan membawa makna batik Kawung pada perancangan *City Hotel*, merupakan salah satu cara untuk membebaskan kemapanan ide tentang *City Hotel* sebelumnya. Analogi digunakan untuk mentransformasi hubungan antara raja dan rakyat dalam makna batik Kawung menjadi hubungan program ruang dan geometri rancangan. Proses perancangan merujuk pada ide *displacement* yang dicetuskan oleh Peter Eisenman, sehingga keempat aspek dalam ide tersebut menjadi kriteria desain yang harus dipenuhi yaitu *traces*, *twoness*, *betweenes* dan *interiority*. Hasil desain tesis ini adalah rancangan skematik *City Hotel* dengan konsep dari makna batik Kawung berupa hubungan antara raja dan rakyat yang dianalogikan menjadi hubungan program utama dan program pendukung, serta geometri rancangan. Fragmentasi dan translasi bentuk geometri terpusat, distribusi program utama dan pendukung serta interaksinya dalam tapak, luasan ruang yang sama besar antara kamar mandi dan ruang tidur serta interaksinya dalam unit kamar hotel merupakan upaya menghadirkan sebuah kondisi tanpa hirarki, penerapan dekonstruksi dalam rancangan. Rancangan yang tidak hanya merepresentasikan fungsi ruang dalam, akan tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung, serta menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda, menjadikan *City Hotel* bagian dari tempat rekreasi bukan hanya sebuah akomodasi penunjang aktivitas rekreasi, melalui interaksi ruang yang berbaur dalam kondisi setara.

DECONSTRUCTION IN ARCHITECTURE : CITY HOTEL DESIGN WITH THE MEANING OF BATIK KAWUNG AS A DESIGN REFERENCE

Student : Noor Zakiy Mubarrok
NRP : 3213207011
Supervisor : Ir. IGN. Antaryama, PhD
Co-Supervisor : Ir. Hari Purnomo, M.Bdg.Sc

ABSTRACT

Deconstruction in architecture presents an extraordinary building with anti-gravity conditions and overlapping masses. This may occurred because the deconstruction criticize the views or concepts that have been considered proper and well established. The role of the reference design in the concept of deconstruction is as a regulator of programmatic and geometric design. Kawung batik is one of the oldest batik motif from Yogyakarta, chosen to be explored, especially for the meaning behind it to obtained a set of design concepts for programmatic and geometric design. Design restrictions on the City Hotel, such as the function of rigidity and hierarchy in the space, making the City Hotel selected as the design object. By bringing the meaning of Kawung batik on the application of deconstruction in designing City Hotel, is a way to free up the establishment idea of City Hotel before. An analogy is used to transform relationship between the king and the people within the meaning of Kawung batik into the relationship between space program and geometric design. The design process refers to the idea of displacement that was initiated by Peter Eisenman, so the design criteria must meet all four aspects, namely Traces, Twoness, Betweenness, and Interiority. The result of this thesis is a schematic design of City Hotel with a concept of the meaning behind Kawung batik, which is a relationship between king and the people, that transformed into a main programs and support programs, as well as the geometric design. Fragmentation and translational centralized geometric shapes, the distribution of main programs and the support as well as their interactions in the site, the same width of the space between the bathroom and bedroom as well as their interaction in the hotel rooms is an attempt to presents a condition without hierarchy, the application of deconstruction in the design. The design that not only represent the function of the space, but also represents the meaning of Kawung batik, as well as presenting a different experience of the space that blend in equal conditions, making City Hotel part of the recreation not just the supporting accommodation.

DAFTAR ISI

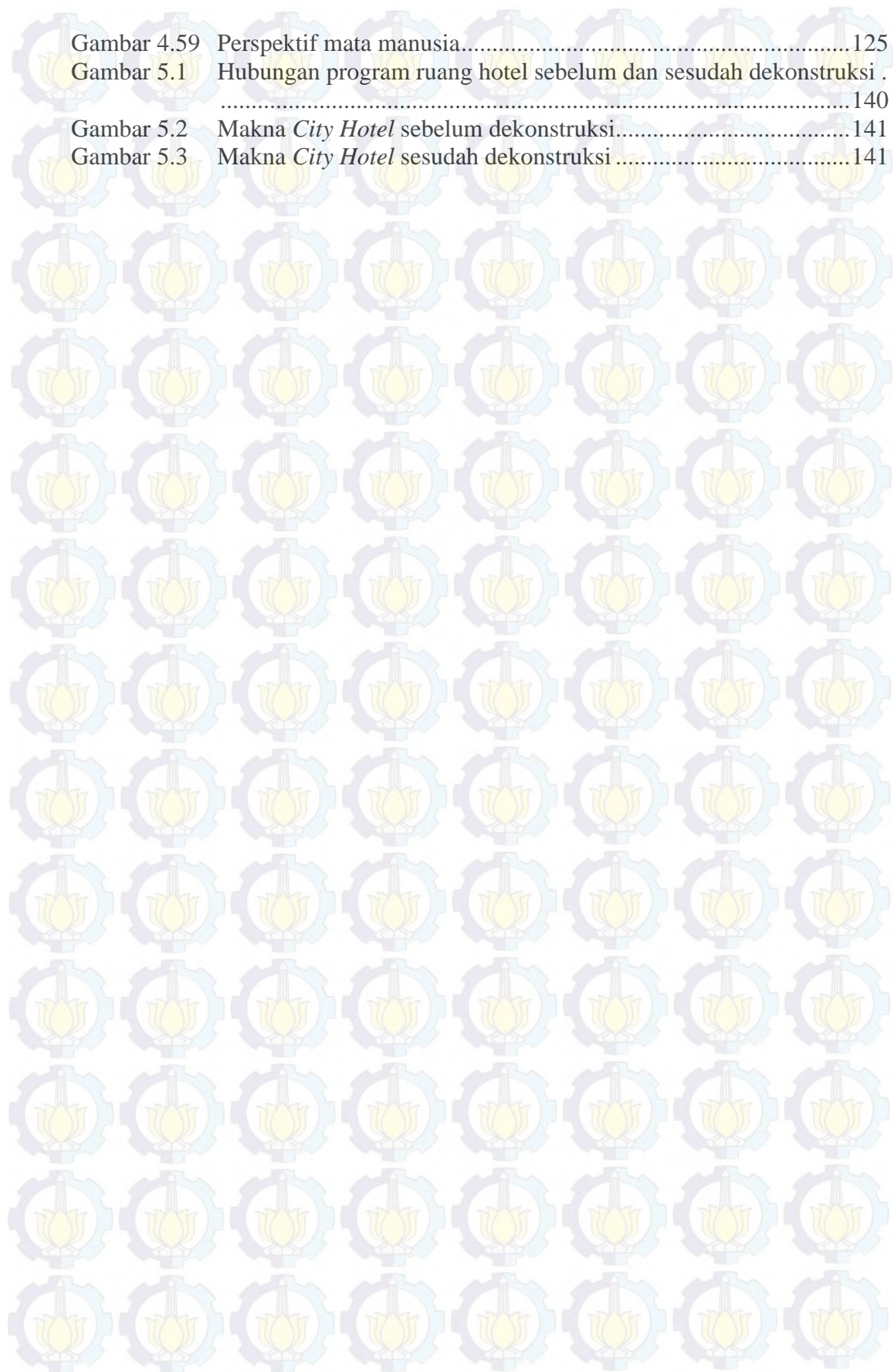
	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Arsitektur Dekonstruksi	1
1.1.2 Makna Batik Kawung sebagai Referensi Desain.....	3
1.1.3 <i>City Hotel</i> di Yogyakarta sebagai Obyek Rancang.....	3
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	6
1.5 Batasan Perancangan.....	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Dekonstruksi	9
2.1.1 Filsafat Dekonstruksi	9
2.1.2 Dekonstruksi dalam Arsitektur	11
2.1.3 Tokoh Arsitektur Dekonstruksi dan Pemikirannya.....	13
2.2 Makna dalam Arsitektur.....	21
2.3 Hotel.....	23
2.3.1 <i>City Hotel</i>	26
2.3.2 Aspek Arsitektural <i>City Hotel</i>	26
2.3.3 Ekspresi <i>City Hotel</i>	27
2.4 Batik.....	28
2.4.1 Sejarah dan Pengertian.....	28
2.4.2 Ragam, Jenis dan Elemen Batik.....	28
2.5 Batik dengan Motif Kawung.....	32
2.5.1 Filosofi Batik dengan Motif Kawung	33
2.5.2 Ragam Batik dengan Motif Kawung	33
2.5.3 Makna Batik dengan Motif Kawung.....	36
2.6 Kerangka Kajian Preseden.....	36
2.7 Kajian Preseden.....	37
2.7.1 Peran Referensi Desain sebagai Order Bentuk Geometri Rancangan ...	37
2.7.2 Peran Referensi Desain sebagai Order Desain Programatik	48
2.8 Sintesa Kajian Pustaka dan Ide Perancangan.....	58
2.9 Kriteria Perancangan	60
BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN	
3.1 Tahap Analisa	69

3.1.1 Pengumpulam Data	69
3.1.2 Penyusunan Desain Programatik dan Analisa	70
3.2 Tahap Sintesa	70
3.3 Tahap Evaluasi	74
BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN	
4.1 Analisa Kebutuhan Ruang	77
4.2 Kondisi Eksisting	81
4.2.1 Lokasi	82
4.2.2 Akses Menuju Tapak	83
4.2.3 Keterkaitan Tapak dengan Kota Yogyakarta	84
4.2.4 Karakter Kawasan Tapak	85
4.2.5 Peraturan	86
4.2.6 Sintesa	86
4.3 Rancangan	86
4.3.1 Konsep Rancang	86
4.3.2 Proses Perancangan	88
4.3.3 Denah dan Sirkulasi Ruang Dalam	119
4.3.4 Fasad dan Perspektif Rancangan	122
4.4 Komparasi Kajian Preseden terhadap Rancangan <i>City Hotel</i>	128
4.4.1 Proses Berpikir	129
4.4.2 Obyek Rancangan	131
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	137
5.2 Proses Perancangan	138
5.3 Hasil Perancangan	140
5.2 Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	143

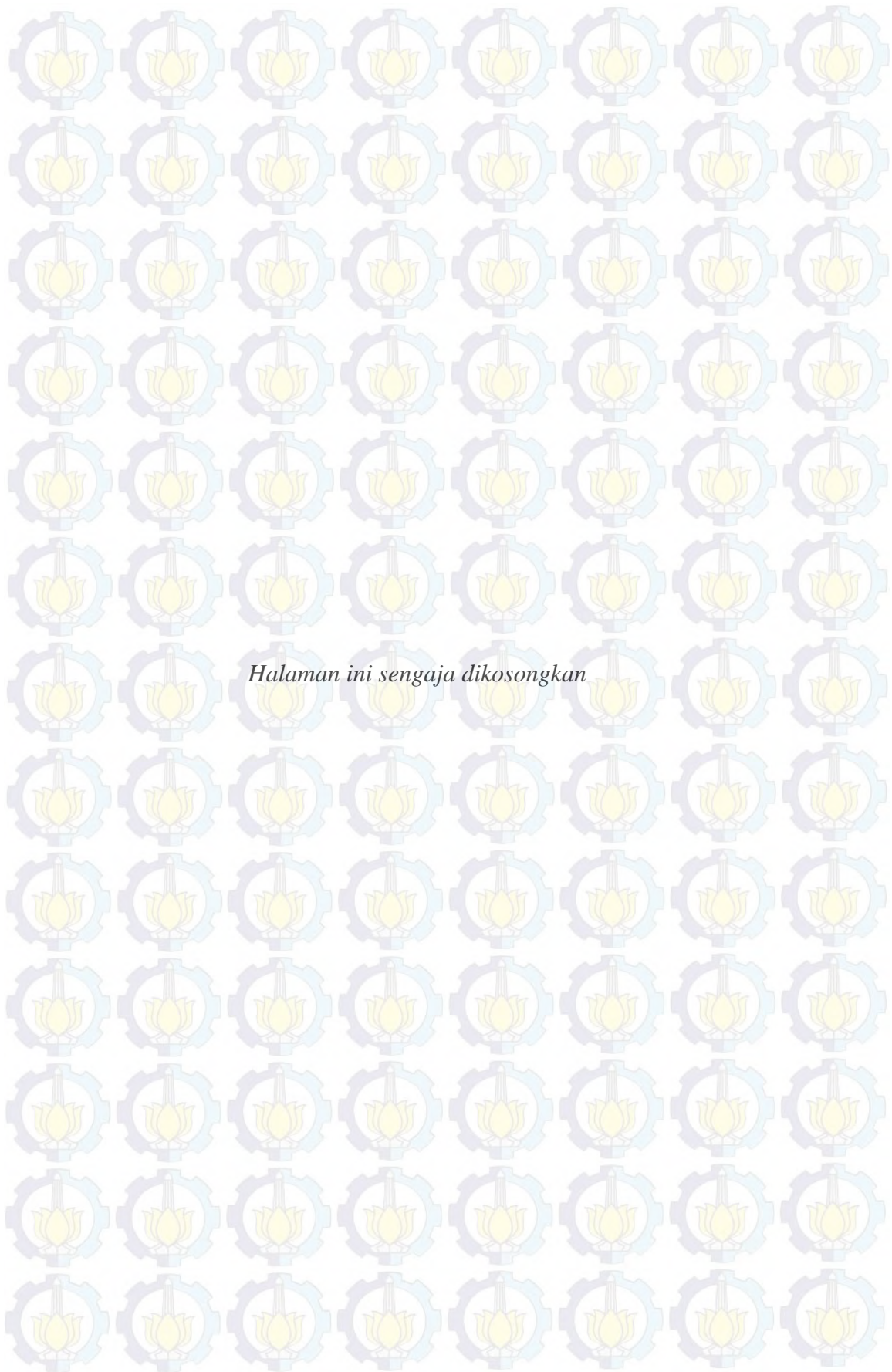
DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1 Diagram Sirkulasi Hotel.....	4
Gambar 2.1 <i>Vanna Venturi House</i>	21
Gambar 2.2 Diagram Hubungan Ruang dalam Hotel.....	25
Gambar 2.3 Batik Parang Rusak, salah satu jenis batik <i>Vorstanlanden</i>	29
Gambar 2.4 Batik Madura, salah satu jenis batik pesisir	30
Gambar 2.5 Ragam isen-isen batik	31
Gambar 2.6 Ragam isen-isen batik lanjutan.....	32
Gambar 2.7 Kawung Sen	34
Gambar 2.8 Kawung Beton	35
Gambar 2.9 Kawung Semar	35
Gambar 2.10 Sketsa House II.....	38
Gambar 2.11 Diagram Desain House II.....	39
Gambar 2.12 Aksonometri House II	40
Gambar 2.13 Ambiguitas antara bangunan atau maket	40
Gambar 2.14 Sekuen kolom dan dinding tanda kehadiran pohon	41
Gambar 2.15 Siteplan Pusat Seni Wexner	42
Gambar 2.16 Gudang senjata yang dulu berdiri di site	43
Gambar 2.17 Sistem grid dalam perancangan Pusat seni Wexner.....	44
Gambar 2.18 Layout Pusat seni Wexner	45
Gambar 2.19 Axonometri Pusat seni Wexner.....	46
Gambar 2.20 Ruang dalam koridor	46
Gambar 2.21 Fragmentasi gudang senjata pada bentuk Pusat seni Wexner	47
Gambar 2.22 Superimposisi <i>image</i> dan kondisi site	50
Gambar 2.23 Diagram desain	50
Gambar 2.24 Superimposisi skala	51
Gambar 2.25 Site <i>Parc de la Villette</i>	53
Gambar 2.26 Diagram dekosntruksi program, superimposisi dan folies	54
Gambar 2.27 Axonometri <i>Parc de la Villette</i>	55
Gambar 2.28 <i>Folies</i>	56
Gambar 2.29 Aktivitas linear	56
Gambar 3.1 <i>Cyclical Design Process</i>	66
Gambar 3.2 Diagram alur perancangan.....	67
Gambar 3.3 Diagram proses perancangan.....	72
Gambar 4.1 Posisi tapak dalam kawasan	82
Gambar 4.2 Batas dan view tapak.....	83
Gambar 4.3 Akses menuju tapak.....	83
Gambar 4.4 Sumbu imajiner Yogyakarta.....	84
Gambar 4.5 Potongan jalan Pangeran Mangkubumi.....	85
Gambar 4.6 Gaya arsitektur bangunan dalam kawasan	85
Gambar 4.7 Hubungan motif dan makna dalam Kawung.....	87
Gambar 4.8 Kondisi tapak.....	88
Gambar 4.9 Tanggapan rancangan terhadap kondisi tapak.....	89
Gambar 4.10 Akses masuk ke bangunan dalam tapak	90
Gambar 4.11 Hubungan program ruang dalam hotel.....	91

Gambar 4.12	Hubungan program ruang rancangan.....	92
Gambar 4.13	Orientasi Bentuk Terpusat	93
Gambar 4.14	Geometri Bentuk Terpusat	93
Gambar 4.15	Diagram geometri desain	94
Gambar 4.16	Kontrol terhadap fragmentasi bentuk terpusat.....	95
Gambar 4.17	Zonasi/ hirarki horisontal ruang hotel.....	97
Gambar 4.18	Zonasi/ hirarki vertikal ruang hotel.....	97
Gambar 4.19	Konsep hubungan program ruang secara vertikal.....	98
Gambar 4.20	Perletakan program pendukung dalam tapak.....	98
Gambar 4.21	Perletakan program utama dalam tapak	99
Gambar 4.22	Juxtaposisi antara program utama dan program pendukung	99
Gambar 4.23	Perspektif mata burung rancangan.....	100
Gambar 4.24	Aspek <i>twoness</i> dalam rancangan	101
Gambar 4.25	Denah kamar hotel	102
Gambar 4.26	Urutan ruang dalam kamar hotel.....	103
Gambar 4.27	Konsep hubungan ruang dalam <i>single and double bedroom</i>	103
Gambar 4.28	Denah <i>single</i> dan <i>twin bedroom</i>	104
Gambar 4.29	Potongan Ruang <i>single</i> dan <i>twin bedroom</i>	104
Gambar 4.30	Konsep hubungan ruang dalam <i>suite room</i>	105
Gambar 4.31	Denah kamar tipe <i>suite</i> lantai 1 dan 2.....	105
Gambar 4.32	Denah kamar tipe <i>suite</i> lantai 3.....	106
Gambar 4.33	Potongan kamar tipe <i>suite</i>	106
Gambar 4.34	Konsep perubahan hubungan ruang dalam <i>suite room</i>	107
Gambar 4.35	Denah perubahan lantai 1 dan 2 <i>suite room</i>	108
Gambar 4.36	Denah perubahan lantai 3 <i>suite room</i>	108
Gambar 4.37	Potongan perubahan kamar <i>suite room</i>	109
Gambar 4.38	Konsep hubungan ruang <i>parking inn</i>	110
Gambar 4.39	Denah <i>parking inn</i>	110
Gambar 4.40	Potongan <i>parking inn</i>	111
Gambar 4.41	Geometri rancangan hotel sebelumnya.....	112
Gambar 4.42	Aspek <i>betweeness</i> pada tatanan geometri rancangan.....	113
Gambar 4.43	Geometri rancangan perspektif mata manusia.....	113
Gambar 4.44	Konsep jendela kaca pada fasad	114
Gambar 4.45	Kaca pada fasad	115
Gambar 4.46	Konsep hubungan program ruang.....	115
Gambar 4.47	Hubungan program ruang dalam denah.....	116
Gambar 4.48	Aspek <i>interiority</i> pada rancangan	118
Gambar 4.49	Layout dan denah lantai 1	119
Gambar 4.50	Pintu masuk utama.....	120
Gambar 4.51	Denah Lantai 2	121
Gambar 4.52	Denah Lantai 3.....	121
Gambar 4.53	Denah Lantai 4	122
Gambar 4.54	Tampak timur.....	123
Gambar 4.55	Tampak barat	123
Gambar 4.56	Tampak utara	123
Gambar 4.47	Tampak selatan	124
Gambar 4.48	Perspektif mata burung	124

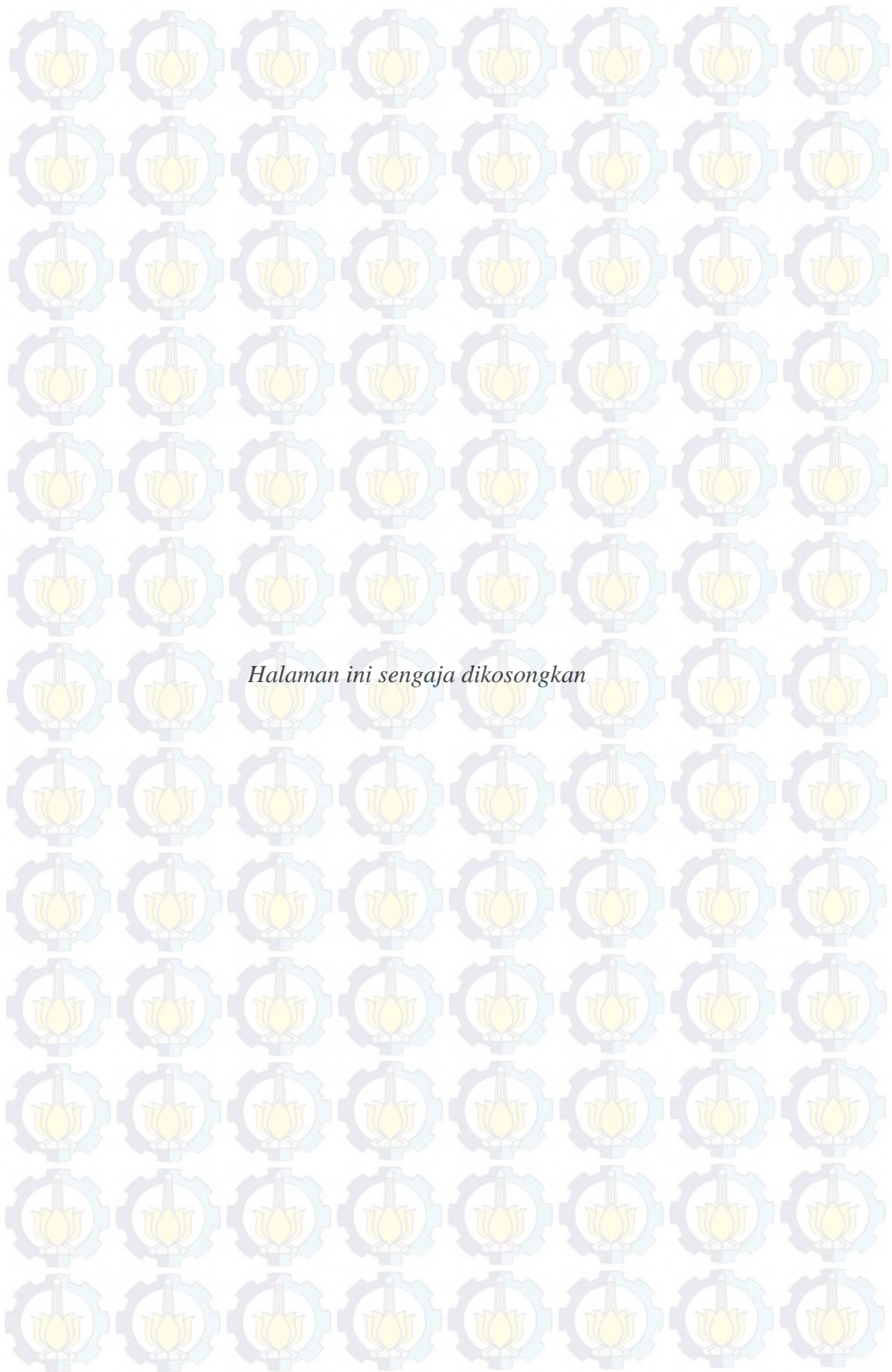


Gambar 4.59	Perspektif mata manusia.....	125
Gambar 5.1	Hubungan program ruang hotel sebelum dan sesudah dekonstruksi	140
Gambar 5.2	Makna <i>City Hotel</i> sebelum dekonstruksi.....	141
Gambar 5.3	Makna <i>City Hotel</i> sesudah dekonstruksi	141



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Tabel Matriks Kajian Preseden	62
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Ruang Akomodasi dan Penerima	78
Tabel 4.2 Tabel Kebutuhan Ruang Fasilitas Restoran	78
Tabel 4.3 Tabel Kebutuhan Ruang Fasilitas Rekreasi dan Relaksasi	79
Tabel 4.4 Tabel Kebutuhan Ruang Sewa	80
Tabel 4.5 Tabel Kebutuhan Ruang Pengelola	80
Tabel 4.6 Tabel Kebutuhan Ruang Servis	81
Tabel 4.7 Tabel Hubungan Oposisi Biner pada Batik Kawung	87
Tabel 4.8 Tabel Hubungan Oposisi Bentuk dan Fungsi Hotel	96
Tabel 4.9 Tabel Transformasi Kriteria Rancang ke Konsep Rancang	125
Tabel 4.10 Tabel Komparasi Proses Berpikir Kajian Preseden dan Rancangan <i>City Hotel</i>	129
Tabel 4.11 Tabel Komparasi Objek Kajian Preseden dan Rancangan <i>City Hotel</i>	132



Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Arsitektur Dekonstruksi

Secara empiris, penerapan dekonstruksi dalam ranah arsitektur menghadirkan bangunan-bangunan luar biasa, dengan bentukan massa yang saling tumpang tindih (tidak teratur), terdistorsi dan bahkan anti gravitasi. Hal ini mungkin terjadi karena dekonstruksi mengkritisi pandangan-pandangan atau pasangan konsep yang selama ini dianggap benar dan mapan sebagai contoh, bentuk dan fungsi, struktur dan ornamen. Pada setiap pasangan konsep tersebut tidak hanya ditemukan mana yang lebih diutamakan dari lainnya, tetapi juga hirarki antara satu dengan lainnya. Pembalikan atas hirarki dengan mengangkat pasangan konsep yang dianggap terpinggirkan, bertujuan untuk menguak kedalaman makna yang mungkin bertolak belakang dengan makna sebelumnya (Broadbent, 1991).

Sebagai contoh rancangan House II oleh Peter Eisenman. Eisenman mencermati bahwa dalam perancangan sebuah rumah, fungsi selalu ditempatkan lebih utama dibandingkan sistem penopang bangunan. Eisenman melakukan pembalikan hirarki dengan cara menyusun dinding dan kolom sebagai elemen penopang sebuah bangunan, lalu mengisi ruang diantaranya dengan fungsi rumah. Hasilnya adalah tumpang tindih antara kolom balok dan dinding, masing – masing berdiri sebagai penopang bangunan, maupun berdiri sebagai sebuah dinding ataupun kolom secara independen. Sehingga didapatkan sebuah terjemahan baru atas sebuah rumah tidak lagi sebagai sebuah tempat tinggal melainkan sebuah sistem penanda yang terdiri atas kolom dan dinding (dua elemen yang membuat sebuah bangunan berdiri), serta fungsi sebagai tempat tinggal.

Dekonstruksi merupakan sebuah konsep filsafat yang diperkenalkan oleh Jacques Derrida. Konsep dekonstruksi adalah tentang gejala “mengada”, bahwa makna dapat dihadirkan melalui tanda – tanda yang mewakilinya. Berbeda dengan

Semiotika dimana tanda menjembatani makna, obyek dan tujuan akhir, dalam dekonstruksi makna tidak hadir langsung dalam suatu tanda, karena tersebar sepanjang rantai penanda yang tidak dapat dipastikan dan senantiasa timbul tenggelam antara ada dan tiada (Fayyadl, 2005).

Hasrat untuk memerdekakan arsitektur dari batasan-batasan yang telah ada sebelumnya (arsitektur modern dengan idiom rasionalism dan fungsionalism, serta order klasik yang mengaitkan arsitektur dengan simbol politik), menjadikan arsitektur sebagai sebuah kekuatan yang independen inilah yang mendorong berkembang dan meluasnya dekonstruksi dalam arsitektur (Eisenman dalam Broadbent, 1991). Sebuah titik temu antara hal yang mendasar atau penting (*significant*), hal yang acak (*arbitrary*), lepas dari ikatan waktu dan buatan (*artificial*).

Eisenman dengan *Displacement* serta Bernard Tschumi dengan *Disjunction*, merupakan sebuah usaha kedua arsitek tersebut untuk mencoba merumuskan dekonstruksi dalam arsitektur, yang didalamnya terdapat beberapa kriteria tentang dekonstruksi dalam arsitektur. Eisenman memperlakukan site sebagai *palimpsest* yang memiliki arti sebuah perkamen dengan skrip didalamnya, yang kemudian dibersihkan untuk mendapatkan permukaan yang baru, dan *quarry* yang berarti situs penggalian. Sehingga didapatkan sebuah referensi yang spesifik terhadap sebuah site, kemudian ditransformasikan untuk mengatur geometri bangunan ataupun program, sekaligus menjadi subyek dalam proses pemindahan (*displacement*) dalam arsitektur (Aviv, 2013). Contoh pada karya Wexner Center for the Visual Arts, kehadiran fragmentasi gudang senjata hadir bersama dengan grid kota Columbus, sebagai referensi spesifik dari sebuah site. Kemudian pada Romeo and Julliet, Eisenman mengangkat sebuah fiksi cerita sebagai skala pada kota Verona dihadirkan bersama dengan skala fisik kota. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menghadirkan sekaligus membaurkan, pengejawantahan konsep *the between* dari Eisenman

Berbeda dengan Eisenman, Bernard Tschumi melihat bahwa arsitektur tidak dapat dilepaskan dari kemungkinan aktivitas yang terjadi dalam sebuah ruang, yang disebut dengan *events*. Mendorong Tschumi menerapkan strategi *crossprogramming* sebagai salah satu konsep dekonstruksi (Wastuty, 2012). Pada

karya Parc de LaVillette misalnya, kehadiran *follies* dengan ragam bentuk yang tidak terikat pada program tertentu, kemudian kehadiran jejalar aksial (didapat empat titik masuk kota Paris) yang seolah-olah memotong site merupakan pengejawantahan dari *crossprogramming*, serta upaya Tschumi untuk menghadirkan sesuatu yang berkaitan dengan kota.

Fenomena perancangan tersebut menunjukkan indikasi bahwa dalam perancangan dekonstruksi, hal-hal yang berkaitan dengan sebuah tempat/ site tidak serta merta dilupakan/ ditinggalkan, akan tetapi hadir dalam wujud yang lebih kompleks berupa sistem geometri dalam karya Eisenman ataupun program dalam karya Bernard Tschumi. Penjelasan tersebut diatas memberikan wacana bahwa dalam dekonstruksi, tentang peran referensi dan transformasinya ke dalam rancangan.

1.1.2 Makna Batik Kawung sebagai Referensi Perancangan

Batik dengan motif Kawung merupakan salah satu batik tertua yang berasal dari Yogyakarta. Batik Kawung tertua ditengarai ditemukan pada arca Syiwa, pada abad ke 13 (Rosanto, 2009). Batik Kawung digolongkan sebagai batik Keraton, mengandung nilai-nilai dasar filsafat Jawa. Ragam motif yang tercipta mengandung pesan spiritual yang memandang manusia dalam konteks harmoni alam semesta yang tertib, serasi dan seimbang (Laksmi, 2010).

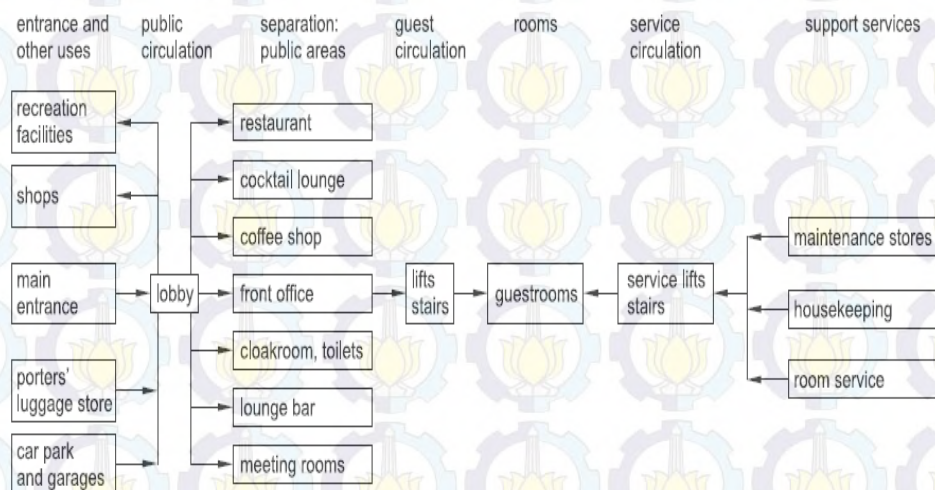
Batik Kawung dieksplorasi rupa dan terutama makna dibalik batik tersebut, untuk kemudian dijadikan referensi dalam perancangan. Upaya untuk menghasilkan arsitektur yang memiliki nilai-nilai lain diluar arsitektur itu sendiri, dengan menghadirkan makna batik Kawung, untuk mengatur elemen-elemen arsitektur dalam perancangan nantinya. Hal ini mungkin dilakukan, karena obyek arsitektur dapat dibuat untuk mengkomunikasikan sesuatu, tidak hanya dibuat untuk memenuhi nilai guna atau fungsi (A.Markus & Cameron, 2002).

1.1.3 City Hotel di Yogyakarta sebagai Obyek Rancang

Merujuk pada lokasi, *City Hotel* adalah salah satu jenis hotel yang berdiri di tengah kota, identik dengan luasan lahan terbatas, serta nilai tanah yang tinggi menyebabkan desain *City Hotel* dibuat seefektif mungkin. Kebanyakan *City Hotel*

di Eropa merupakan alih fungsi dan renovasi dari bangunan-bangunan yang ada, karena alasan harga lahan yang tinggi dan ketatnya peraturan pemerintah (Lawson, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa *City Hotel* hanya mengekspresikan fungsi, dan tidak memiliki nilai lain untuk di komunikasikan. Begitu pula dengan hotel-hotel di Yogyakarta. Pembangunan hotel di Yogyakarta hanya berdasarkan permintaan pasar, dengan desain yang minimal dan rate yang rendah sebagai daya tarik, tanpa hal lain yang terkait dengan Yogyakarta untuk dihadirkan dalam perancangan (Radjiman, 2013).

Fungsi serta efektivitas ruang dalam, menjadi hal yang utama pada proses perancangan *City Hotel*, melupakan bentuk sebagai konsep oposisi fungsi. Hasilnya adalah sebuah obyek arsitektur yang hanya mengekspresikan fungsi. Eisenman berpendapat bahwa tidak ada obyek atau bentuk arsitektural tanpa sebuah fungsi, akan tetapi bentuk atau obyek arsitektural sendiri dapat mendahului fungsi, tidak terikat dengan fungsi dan bahkan dapat merepresentasikan hal lain selain fungsi. Disinilah peran makna batik Kawung dalam perancangan *City Hotel*, sehingga diharapkan didapat sebuah rancangan yang tidak hanya mengekspresikan fungsi yang didukung akan tetapi juga mengekspresikan batik Kawung sebagai referensi desain.



Gambar: 1.1 Diagram sirkulasi Hotel (Littlefield, 2008)

Selain itu, dalam hotel selalu ditemukan hirarki. Program ruang dikelompokkan atas tingkatan privasi, dimulai dari lobi sebagai area penerima sekaligus ruang penghubung antara ruang-ruang lainnya, hingga kamar tidur area privat dalam hotel. Hal ini membuat hotel menjadi sebuah bangunan dengan tingkat kekakuan struktur program ruang yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan pada diagram 1.1, juga sesuai dengan pendapat yang disampaikan Collins (2001) bahwa unit kamar merupakan area paling privat dan intim dalam hotel. Hal ini dapat dilihat dari tata letak unit kamar yang terpisah dari fungsi-fungsi lainnya, juga dilihat dari kualitas desain yang menjadi fokus utama dalam perancangan hotel.

Peran dekonstruksi dalam perancangan *City Hotel*, bertujuan untuk melepas batasan-batasan rancangan hotel sebelumnya, memandang peran referensi desain dalam perancangan. Harapannya didapat sebuah rancangan *City Hotel*, yang menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengguna, hal yang membedakan sekaligus menjadi daya tarik sebuah hotel (Collins, 2001). Sebuah rancangan *City Hotel* yang mengkomunikasikan makna batik Kawung, dan bukan hanya fungsi yang didukung, sebagai sebuah upaya menggeser manusia sebagai subyek dalam rancangan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang, didapat beberapa rumusan masalah, yang akan dijadikan pertanyaan penelitian :

1. Apa saja kriteria perancangan dekonstruksi pada *City Hotel* dengan makna batik Kawung sebagai referensi desain?
2. Bagaimana menyusun konsep desain berdasar atas analisa terhadap makna batik Kawung?
3. Bagaimana menghasilkan rancangan skematik dengan dekonstruksi dan konsep yang didapat dari makna batik Kawung?

1.2 Tujuan Perancangan dan Sasaran Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka, tujuan dari perancangan ini adalah mewujudkan rancangan *City Hotel* dengan konsep dekonstruksi, sebagai

upaya untuk menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengguna *City Hotel*, memperkaya bentuk dan tatanan ruang dalam *City Hotel*, sekaligus untuk mengikat rancangan dengan lokasi atau site, dengan menghadirkan batik Kawung sebagai referensi desain. Adapun sasaran dari tujuan perancangan :

1. Menetapkan kriteria desain yang didapat dari kajian pustaka, serta kajian preseden.
2. Menyusun konsep desain berdasar analisa atas makna batik Kawung dan kriteria desain.
3. Menghasilkan rancangan skematik *City Hotel*, tatanan massa dengan dekonstruksi dan konsep yang didapat dari analisa makna batik Kawung.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kajian baru terhadap penelitian bagi pihak akademisi tentang telaah terhadap batik motif Kawung untuk mendapatkan konsep perancangan, sebagai referensi desain dan juga penerapan dekonstruksi dalam perancangan *City Hotel*.

2. Manfaat Praktis

Memberikan referensi baru bagi arsitek bagaimana merancang dengan dekonstruksi, dan makna batik Kawung sebagai referensi dalam desain.

1.5 Batasan Perancangan

1. Konsep Hotel

City Hotel berbintang 4 konsep hotel yang dipilih berdasarkan tingkat okupansi yang tinggi pada hotel berbintang 4 di Yogyakarta.

2. Dekonstruksi dalam tesis ini merujuk kepada dekonstruksi yang disebut dengan dekonstruksi Derridean yang telah diaplikasikan ke dalam arsitektur. Dekonstruksi Derridean adalah dekonstruksi yang dipengaruhi oleh filsafat Derrida, yang prosesnya dimulai dari mencari hal-hal yang tertindas atau tidak diutamakan dalam sebuah teks, untuk kemudian berusaha untuk dimunculkan demi mendapatkan makna yang lebih dalam, dan mungkin berbeda dengan pandangan umum sebelumnya, sedangkan

Dekonstruksi non Derridean adalah dekonstruksi yang merujuk ke pergerakan konstruktivisme yang diprakarsai oleh artis dan seniman rusia sebagai contoh Malevich dengan Suprematism (Broadbent, 1990).

3. Hal mendasar yang didapat dari analisa terhadap makna batik Kawung, diaplikasikan ke dalam rancangan melalui metoda rancang analogi (tidak didekonstruksi), sedangkan hal yang didekonstruksi adalah arsitektur *City Hotel*, terdiri atas hubungan programatik desain dan bentuk arsitektural.



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Dekonstruksi

2.1.1 Filsafat Dekonstruksi

Dekonstruksi diperkenalkan oleh Jacques Derrida (1930-2004), seorang filsuf kebangsaan Perancis. Dekonstruksi sangat identik dengan filsafat Posmodern, dan telah menuai banyak perdebatan. Beberapa berpendapat bahwa dekonstruksi hanyalah sebuah *intellectual gimmick* belaka, sebagian lagi sepakat bahwa dekonstruksi merupakan sebuah usaha pembebasan teks. Pembelaan terhadap makna lain dalam sebuah teks dan logika permainan yang sebelumnya menjadi hak mutlak pengarang, karena menurut Derrida makna tidak bersifat tunggal (Fayyadl, 2005).

Pemikiran Derrida akan dekonstruksi tidak dapat dilepaskan dari filsafat barat yang menyelidiki metafisika (cabang ilmu filsafat yang mempelajari tentang kenyataan umum). Inti dari kenyataan adalah tentang “ada”. Ada dapat dilihat dari “kehadiran”, kehadiran dapat ditelusuri melalui tanda. Tanda menggantikan hadir, tanda lebih luas daripada simbol, karena simbol merupakan buatan manusia, tidak demikian dengan tanda. Tanda dapat menggantikan kehadiran sesuatu. Sausurre (dikenal sebagai pencetus semiotika) melihat tanda sebagai suatu kesatuan, tidak demikian dengan Derrida. Penanda (*signifier*) tidak berkaitan langsung dengan petanda (*signified*). Derrida melihat bahwa kata dan benda tidak pernah menjadi satu. Tanda sebagai struktur perbedaan. Sebagian dari tanda “tidak di sana”, sebagian lagi “bukan yang dimaksud”. Sehingga menurut Derrida penanda tidak serta merta menunjukkan makna. Makna selalu bergerak di sepanjang rantai penanda, karena tidak pernah terikat pada satu tanda tertentu (Broadbent, 1991 & Zulfadhli, 2012).

Dekonstruksi pada dasarnya adalah sebuah cara membaca teks dengan cermat, sehingga ditemukan pembeda dalam konsep yang dijadikan landasan teks, dimungkinkan untuk ditemukan makna baru, yang mungkin berbeda atau bahkan

bertolak belakang dari makna sebelumnya (Zulfadhli, 2012). Melalui dekonstruksi Derrida ingin memerdekakan bahasa, dengan memaksimalkan permainan tanda yang cenderung dihindari dan diabaikan oleh strukturalisme, hal ini sekaligus merupakan kritik terhadap strukturalisme (Fayyadl, 2005).

Strukturalisme menggambarkan keinginan manusia untuk mendeduksi dan mengontrol fenomena ke sebuah tatanan sistem yang baku. Oposisi biner, kategori – kategori dan beberapa sistem tanda diciptakan Strukturalisme kemudian dilihat secara sistematis dan komprehensif. Bahasa dipandang sebagai fenomena objektif dan dapat diobjektifkan dalam sebuah sistem diskursif. Menurut Derrida bahasa terlalu kompleks untuk disederhanakan dalam logika biner, bahasa lebih sering memunculkan paradoksnya daripada sebuah wajah tunggal yang koheren. Perlakuan strukturalisme terhadap bahasa dengan mereduksinya ke dalam sistem simbolik atau metaphor, diartikan Derrida sebagai sebuah upaya pengabaian terhadap pergerakan bahasa, sehingga menekan peluang untuk munculnya kemungkinan-kemungkinan baru. Menurut Derrida bahasa merupakan medan, suatu wilayah dimana makna dan tanda berebut untuk tampil ke permukaan sebuah teks (Fayyadl, 2005).

Kritik lain Derrida terhadap Strukturalisme melalui dekonstruksi adalah penolakan terhadap sentralitas atau oposisi biner. Karena dianggap membatasi. Dalam sebuah oposisi biner Derrida menemukan tidak hanya pemusatan tetapi juga hirarki. Dalam pasangan oposisi binari contoh : *good/evil*, bahwa *evil* merupakan turunan dari *good*. Urutan penulisan kata menunjukkan hirarki, kata di awal merupakan yang utama atau dianggap lebih baik dibanding kata selanjutnya. Derrida mengemukakan konsep *decentering*, dengan cara membongkar hirarki, mengungkap hal yang dianggap sekunder, tersingkirkan atau marjinal, sehingga dapat ditemukan sebuah penafsiran baru, menguak kedalaman makna yang mungkin saja berbeda ataupun bertolak belakang dari makna sebelumnya (Broadbent, 1991, Fayyadl, 2005, Zulfadhli, 2012).

Differance merupakan strategi yang dilakukan Derrida dalam melakukan dekonstruksi. *Differance* merupakan kata yang diciptakan Derrida, memiliki arti *to differ* (berbeda), memilah akar yang bertentangan, hal – hal yang beroposisi, sehingga sudut pandang atau penafsiran akan sesuatu menjadi lebih luas, dan *to*

defer (menunda), menunjukkan pada apa – apa yang menunda kehadiran, tanda sebagai penunda kehadiran (Broadbent, 1991, Alamsyah & Pane, 2004).

2.1.2 Dekonstruksi dalam Arsitektur

Derrida percaya bahwa makna dan arti (*meaning and significance*) tidak berhubungan erat, tetapi sebaliknya, keduanya terus menerus memisahkan diri satu sama lain dan muncul dalam kombinasi lain. Arsitektur seperti halnya puisi, karya sastra dan seni, tidak ada unsur yang dapat berfungsi sebagai tanda tanpa merujuk pada unsur lain yang tidak hadir (*not present*). Dalam kombinasi tersebut tiap unsur atau elemen berubah dengan sendirinya menjadi tanda dari rangkaian elemen – elemen pada sebuah sistem. Setiap rangkaian adalah teks yang diperoleh dari transformasi sebuah teks dari teks lainnya (Glusberg dalam Broadbent, 1991).

Dekonstruksi pernah menjadi perdebatan yang kontroversial dalam hubungannya dengan arsitektur. Pameran arsitektur yang diprakarsai oleh Philip Johnson dan Mark Wigley di *Museum of Modern Art* di New York pada Juni 1988 merupakan upaya yang dilakukan oleh Philip Johnson dan Mark Wigley untuk menegaskan bahwa dekonstruksi dalam arsitektur menurut mereka bukanlah berdasar pemikiran Derrida. Mereka meyakini bahwa dekonstruksi dalam arsitektur dipengaruhi oleh gerakan konstruktivis Rusia. Geoffrey Broadbent mencoba menengahi dengan membedakan nama bagi keduanya. *Deconstructivism* adalah nama untuk para arsitek dekonstruksi yang dipengaruhi oleh konstruktivisme, sedangkan *Deconstruction* adalah nama bagi para arsitek dekonstruksi yang dipengaruhi pemikiran Derrida (Broadbent, 1991).

Benedikt dalam buku nya *Deconstructing the Kimbell* (1991), memilih untuk tidak terlibat dalam perdebatan panjang tersebut, tetapi dia mengemukakan bahwa pemikiran Derrida tentang dekonstruksi dapat berarti lebih bagi arsitektur, dan bukan hanya sebuah gaya/ style arsitektur ataupun estetika belaka. Benedikt (1991) menjelaskan prinsip-prinsip dekonstruksi dalam arsitektur, yang sebelumnya dirumuskan oleh Jonathan Culler, yaitu :

1. *Differance*

Differance menurut Derrida bukanlah sebuah kata ataupun konsep, walaupun dapat dibaca sebagai sebuah kata. Menurut Jonathan Culler dalam *Differance* terkandung 3 hal, yang pertama *differences* adalah jarak atau spasi, hal yang

berbeda yang dapat saling memisahkan atau pun memunculkan. Kedua adalah proses *deferral*, yang diartikan sebagai melewati (*passing along*), memberi lebih (*giving over*), menunda (*postponing*), menangguhkan (*suspension*), pengunduran (*protraction*), membebaskan (*waiving*) dan jarak dalam waktu (*spacing in time*). Terakhir yang ketiga adalah *differing*, yaitu ketidaksetujuan (*disagreeing*), perbedaan pendapat (*dissenting*), bahkan pembongkaran (*dissembling*).

2. *Hierarchy Reversal*

Pembalikan hirarki atas hal yang bersifat baku, dan kemudian dihadirkan sejajar untuk menguak makna yang lebih dalam. Bahwa segala sesuatu di dunia mempunyai lawannya (hubungan sebab akibat) atau oposisi binari, dalam oposisi binari tidak hanya ditemukan lawan kata tetapi juga hubungan hirarkis yang utama ke yang sekunder. Derrida melakukan kritik terhadap hal ini dalam kaitannya dengan metafisik Barat tentang hirarki presence – absence. Menurut Derrida presence bukanlah hal yang sederhana, sebaliknya presence merupakan hal yang kompleks. Dekonstruksi berusaha untuk mengidentifikasi hal – hal yang ditindas dalam sebuah hirarki, dan percabangan ide, sehingga hirarki tak lagi berlaku atau beberapa polarisasi dapat dibalik, untuk mendapatkan makna atau kebenaran yang mendalam.

3. *Marginality and Centrality*

Merupakan titik pokok suatu hal yaitu antara yang penting dan yang tidak penting. Margin berarti dekat dengan batas, pinggiran, dan juga batas antara yang di dalam dan di luar. Margin dibangun dengan mengarah ke pusat. Margin sangat dekat dengan ambang batas, tetapi bukan batas. Margin mempunyai area, termasuk garis dalam sebuah batas. Sedangkan pusat (*center*), mengindikasikan kedalaman atau inti, tempat makna terkonsentrasi dan titik gravitasi, titik tujuan akhir dari sesuatu. Dengan cara membalik atau mempertentangkan keduanya, maka kita akan melihat hal – hal lebih jelas.

4. *Relationship between Iterability to Meaning*

Pengulangan tanda dalam sebuah sistem dengan konteks yang berbeda akan menguatkan maksud dari sistem tersebut, terlebih akan menguatkan makna. Dalam kaitannya dengan arsitektur, pengulangan elemen – elemen arsitektural akan membuka maksud yang ingin disampaikan oleh perancang.

2.1.3 Tokoh Arsitek Dekonstruksi dalam Arsitektur dan Pemikirannya

Dekonstruksi telah menarik perhatian arsitek dalam berkarya, berikut pandangan dekonstruksi terutama dekonstruksi *Derridean* dalam arsitektur :

1. Peter Eisenman dan *Displacement*

Berkembangnya dekonstruksi dalam ranah arsitektur, didorong oleh hasrat arsitek untuk melepaskan diri dari arsitektur klasik dan modern. Keinginan untuk menjadikan arsitektur sebagai sebuah kekuatan yang independen, terbebas dari tuntutan di luar arsitektur (arsitektur klasik merepresentasikan kekuatan politik, atau hal yang sekaral, sedangkan arsitektur modern merepresentasikan kemajuan teknologi). Hasilnya adalah sebuah titik temu antara hal yang pasti (*significant*), hal yang kacau (*arbitrary*), hal yang tidak terikat dengan waktu serta hal buatan (Eisenman dalam Broadbent, 1991).

Begitu pula dengan Eisenman, ia ingin membuat arsitektur menjadi sebuah *syntax* (susunan) tanpa *semantic* (makna), dapat disebut dengan sesuatu hal tanpa makna. Hal ini diwujudkan dengan menggunakan grid geometri dalam desainnya, juga dengan melepas bentuk arsitektural dari tuntutan fungsi struktural. Terlihat pada ketidakkonsisten antara bentuk arsitektural dalam denah dan potongan (Broadbent, 1991).

Pada salah satu jurnalnya *En Terror Firma* (Nesbitt, 1996), Eisenman mengemukakan bahwa kondisi yang tepat untuk menggambarkan dekonstruksi dalam arsitektur yaitu dengan menyajikan kondisi yang aneh/ tidak wajar (*grotesque*). Karakteristik yang dimiliki kondisi ini : tidak pasti, tidak dapat disampaikan atau dikatakan, dan tidak berwujud. Eisenman lalu menghubungkannya karakteristik tadi dengan *sublime*, merujuk pada pandangan Immanuel Kant tentang keindahan. Immanuel Kant menerjemahkan keindahan menjadi dua hal yaitu *beautiful* dan *sublime*. Menurut Kant, *beautiful* adalah keindahan yang dapat diterjemahkan melalui kaidah – kaidah keindahan seperti ritme dan irama, sesuatu yang baik, rasional dan benar. Sedangkan *sublime* adalah keindahan yang bersifat hakiki, tidak rasional. Melalui keadaan *sublime* lah, dekonstruksi dalam arsitektur digambarkan.

Dekonstruksi dalam arsitektur bagi Eisenman adalah sebuah perpindahan (*displacement*). Perpindahan tema dan ide, dari representasi terhadap alam (yang

diwujudkan dengan analogi dan metafora) menjadi representasi atas ilmu pengetahuan (*knowledge*). Eisenman berpendapat bahwa penaklukan terhadap alam tidak lagi menjadi isu yang ditekankan dalam arsitektur. Hal ini diakibatkan perkembangan teknologi mengakibatkan alam merupakan sebuah ancaman yang tidak begitu penting, walaupun masih menyisakan permasalahan bagi arsitektur, sedangkan isu yang dihadapi saat ini (dalam masa post-industrialis) adalah bagaimana menaklukan ilmu pengetahuan. Hal ini sulit dilakukan karena alam (*nature*) memiliki wujud fisik, hal yang tidak dimiliki oleh ilmu pengetahuan, akan tetapi demikian halnya dengan alam, jika kita dapat membuat simbol atas alam dalam arsitektur, demikian halnya dengan ilmu pengetahuan (Nesbitt, 1996).

Sebuah kondisi '*the between*' (di antara) adalah hal yang dicari dalam dekonstruksi sekaligus representasi atas ilmu pengetahuan. Jelek dalam yang indah, irasional dalam rasional, untuk mengungkap apa yang ditindas, dipotong, ditahan untuk muncul ke dalam teks, dan memindahkan (*displace*) sistem, sehingga membawa keluar kegelisahan, menciptakan arsitektur bagi yang terasing / tertindas (Papadakis, 1988).

Untuk melakukan proses perpindahan (*displacement*) ini, diperlukan bentuk realitas arsitektur yang lebih kompleks. Melalui estetika yang sublim Eisenman berpendapat bahwa perpindahan (*displacement*) atau dekonstruksi dalam arsitektur dapat dilakukan. Untuk menggambarkan ide tentang sebuah ruang guna, Eisenman berpendapat dibutuhkan sebuah bentuk yang lebih kompleks, yang tidak hanya menghadirkan sesuatu yang indah, tetapi juga mengandung sesuatu yang buruk. Hal ini merupakan kondisi *the between*, keteraturan dalam ketidak teraturan maupun rasional dalam irasional (Nesbitt, 1996).

Eisenman menolak pandangan umum terhadap konteks dari sebuah site. Kondisi fisik berupa bangunan sekitar, topografi, atau kondisi iklim setempat dianggap telah membatasi proses perancangan. Ide tentang *palimpsest* yang memiliki arti perkamen dengan skrip didalamnya, yang kemudian dibersihkan untuk mendapatkan permukaan yang baru dan *quarry* atau situs penggalian, merupakan upaya Eisenman untuk melepaskan diri dari batasan tersebut. Mencari hal-hal yang tidak tersampaikan, hal yang absen/ tidak hadir dari sebuah site,

dapat berupa sejarah, kisah ataupun memori, untuk kemudian ditransformasikan sebagai pengatur bentuk geometri ataupun program dalam rancangan, sekaligus sebagai subyek pemindahan atau *displacement* (Nesbitt, 1996). Ada empat aspek dalam upaya *displacement* :

- *Trace*

Elemen –elemen arsitektur seperti bentuk, fungsi, struktur, site atau makna dapat di katakan sebagai *teks*. *Trace* atau jejak adalah kondisi lain dari teks tersebut dalam arsitektur. Jika esensi arsitektur adalah kehadiran, maka jejak adalah sesuatu yang selama ini absen. Jejak bukanlah sesuatu yang asli / original, karena jejak selalu menyarankan kemungkinan selain aslinya, layaknya tanda yang merupakan jejak dari tanda berikutnya.

- *Twoness*

Sebutan untuk aspek lain dalam arsitektur. Dalam arsitektur keduaan (*twoness*) telah lama dikenal, sebagai contoh bentuk dan fungsi, ornamen dan struktur. Dalam keduaan tersebut ditemukan pula adanya hirarki, yang satu lebih utama dari hal lainnya. *Twoness* sebagai aspek dalam *displacement* menyuguhkan kondisi tanpa adanya dominasi, lebih kepada kesetaraan, tak ada yang pasti dalam hirarki.

- *Betweeness*

Keantaraan atau *betweeness* merupakan kondisi yang menunjukkan hampir merujuk kepada sesuatu obyek, juga merujuk ke lainnya. Obyek yang direpresentasikan harus memiliki efek blur, hampir terlihat, tetapi tidak utuh, tidak secara dialektika tetapi antara dalam (*between within*).

- *Interiority*

Memunculkan hal – hal yang tidak terlihat, termarjinal. Bukan hal yang ada dalam bangunan, tetapi hal / kondisi dalam benda dalam bangunan.

2. Bernard Tschumi dan *Disjunction*

Arsitektur dan bangunan (*building*), merupakan hal yang berbeda bagi Tschumi. Arsitektur tidak mungkin ada tanpa gambar atau dapat di artikan sebagai teks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan (sosial budaya, serta

filosofi). Sedangkan bangunan (*building*) dapat berdiri tanpa gambar (Nesbitt, 1996).

Bernard Tschumi berpendapat bahwa arsitektur selalu berkaitan dengan *concept* (konsep), *context* (konteks) dan *content* (program). Hubungan antar ketiga hal tersebut menurut Tschumi tidak lagi berhubungan timbal balik (*reciprocity*), melainkan dapat saling bertentangan (*conflict*), dan juga saling mengabaikan (*indifference*). Konsep tidak berarti sebagai bentuk, melainkan sebuah pandangan logis akan sebuah bangunan. Konteks dapat diartikan sebagai budaya, kondisi geografi atau kondisi politik dan ekonomi. Konsep dapat dibuat tanpa melihat konteks, sedangkan konteks sendiri dapat disamarkan melalui ide – ide arsitektural. Program atau *content* dapat menjadi konsep, dan konsep dapat dibuat tanpa menghiraukan program. Sebagai contoh seseorang dapat memasak di dapur (*reciprocity*), di ruang terbuka (*indifference*), atau di kamar mandi (*conflict*). Tschumi juga berpendapat bahwa tidak ada ruang arsitektural tanpa terjadinya aktivitas didalamnya (Wastuty, 2012).

Bernard Tschumi merupakan salah satu arsitek yang sangat dipengaruhi oleh Derrida. Bagi Tschumi dekonstruksi adalah sebuah cara penelitian untuk melarutkan (*dissolving*) batas arsitektur, dan bukan lah sebuah pergerakan (*movement*) ataupun gaya arsitektur. Tschumi berpandangan bahwa arsitektur bersifat sementara (*transient*), konsep baru dikemukakan terikat dengan ruang dan waktu layaknya hukum relativitas. Dimensi baru dalam berkomunikasi, berhasilnya perjalanan ke luar angkasa mempengaruhi gagasan dan ide tentang bangunan. Tujuannya adalah mempertentangkan perayaan ikon dan gagasan kota saat ini, dengan menunjukkan bahwa kota tempat kita tinggal merupakan retakan ruang dan peristiwa (*event*). Superimposisi salah satu gagasan Bernard Tschumi membuktikan bahwa siapapun dapat menyusun arsitektur yang kompleks tanpa terikat/tunduk pada aturan hirarki, fungsi dan order (Papadakis, 1988).

Tschumi mengkritisi pandangan arsitektur modern, serta arsitektur postmodern. Bagi Tschumi keduanya membatasi kreativitas berarsitektur. Arsitektur modern membatasi kreativitas arsitektur dengan cara bersembunyi di balik ideologi yang berkembang seperti : *formalism*, *functionalism*, *rationalism* serta *honesty of materials*. Sedangkan arsitektur postmodern menurut Tschumi

membatasi kreativitas karena nostalgia terhadap sejarah, terutama *poche* (rongga atau ruang dalam dinding diantara ruang). Tschumi menawarkan sebuah cara pandang lain dalam melihat material, yaitu dalam solid dan void ruang, urutan spasial ruang, sambungan antar ruang dan atau dalam tabrakan antar ruang. Koreografi dan sinematografi adalah hal yang ingin ditekankan Tschumi dalam ruang arsitektur. Tschumi berpendapat bahwa pergerakan (*movement*) adalah elemen utama pembentuk sebuah ruang, serta arsitektur sebagai sebuah *event* (Nesbitt, 1996).

Kritik lain yang dikemukakan oleh Tschumi terkait dengan limit atau batasan dalam berarsitektur adalah tentang trilogi Vitruvian yaitu : *Venustas* (keindahan atau penampilan yang menarik), *Firmitas* (kestabilan struktur) dan *Utilitas* (ketepatan penggunaan ruang spasial). Pengaruh struktur bahasa dalam pandangan arsitek (sebagai contoh semiotika), membawa perubahan yang besar dalam karya arsitektur. Karya arsitektur kini merupakan sebuah kode dan pesan atas sesuatu yang sengaja diciptakan untuk dibaca atau diketahui oleh pengguna dan orang banyak. Hal ini berakibat pada mudahnya keindahan sebagai tujuan penciptaan karya arsitektural. Struktur saat ini bukan merupakan batasan bagi arsitek untuk mengembangkan karyanya, sedangkan ruang bagi Tschumi tidak lagi merupakan sebuah gubahan tiga dimensional atas keinginan batin, tetapi merupakan apa yang didengar, dilihat, gerak serta kombinasi atas representasi ruang dan ruang yang representatif. Program dalam arsitektur menggambarkan kebutuhan serta hubungan antara kebutuhan tersebut, dan bukan kombinasi maupun proporsi. Keberlanjutan dari ketertarikan Tschumi atas batasan – batasan arsitektur menuntunnya pada strategi pemisahan (*disjunction*). Sebuah strategi yang didalamnya mengandung pemampatan (*compression*), penyisipan (*insertion*), pemindahan (*transference*), *superposition*, *distortion* dan *de – centering*.

Pemisahan (*disjunction*) merupakan sebuah konsep arsitektur yang digagas Tschumi, mempertanyakan tentang eksplorasi sistematis dari salah satu dari beragam tema. Tentang urutan dan superposisi, yang dilakukan dalam bidang arsitektur / tidak bersifat abstrak.

Disjunction memiliki kriteria (Glusberg dalam Broadbent, 1991) :

- Penolakan terhadap perpaduan gagasan arsitektur modern, dan mendukung ide analisa pemisahan.
- Penolakan terhadap oposisi tradisi antara nilai guna (*use*) dan bentuk arsitektural demi superposisi atau juxtaposisi, dimana kedua hal tersebut dapat berdiri secara independen dan setara ketika diaplikasikan ke dalam arsitektur.
- Metoda yang menekankan pada fragmentasi, superimposisi, dan kombinasi yang dapat mendorong timbulnya pemisahan (*disassociation*), yang meluas hingga ke seluruh sistem arsitektur, lepas dari batasan-batasan arsitektural sekaligus menyarankan definisi baru.

Konsep tentang *disjunction* bukanlah hal yang statis, otonom atau berdiri sendiri. Tidak berarti bahwa konsep *disjunction* itu anti otonom ataupun anti struktur. Konsep ini menyiratkan hal yang konstan, sebuah sistem operasi mekanis yang dilakukan secara sistematis akan menghasilkan pemisahan (*dissociation*), dalam sebuah ruang dan waktu, di mana elemen arsitektur dapat berfungsi jika bertabrakan dengan elemen program, bertabrakan dengan gerak tubuh atau hal lainnya (hal ini memiliki kesepadanan dengan *difference*). Dengan demikian *disjunction* merupakan sebuah alat sistematis sekaligus teoritik untuk menciptakan arsitektur (Tschumi dalam Papadakis, 1988). Tschumi mengemukakan enam konsep terkait dengan *disjunction* dalam arsitektur :

- *Technology of Defamiliarization*

Pemikiran tentang defamiliarization, berawal dari fakta kebangkitan arsitek – arsitek di belahan dunia pada tahun 1970-an mencoba mengambil keuntungan dari budaya pasca industri dengan jalan mengambil fragmentasi dari budaya tersebut kemudian melawan budaya tersebut. (misalnya adanya gerakan *Metabolism* di Jepang sebagai wujud reaksi terhadap *internasional style*). Kemudian sorotan budaya yang mulai beralih, berpihak kepada kaum perempuan, minoritas, *gay*, dan imigran, yang tidak pernah nampak nyaman dalam sebuah komunitas. Menunjukkan dimulainya era perayaan akan budaya perbedaan, fragmentasi yang dengan cepat menghilangkan kepastian, pusat dan

sejarah. Setara dengan kritik Derrida terhadap pemusatan atau oposisi biner. Demikian pula halnya dengan ideologi yang berlaku, jika ideologi hanya dipandang / dikenali sebagai sebuah gambaran/ image akan masa lalu. Misal modernisme atau klasik, jika seseorang berhasil membongkar ideologi tersebut, maka akan ada keuntungan bagi orang – orang lainnya dengan merayakan fragmentasi pembongkaran yang akan mengarahkan menjauhi pusat dan memperbanyak perbedaan. Dalam arsitektur *defamiliarization* merupakan alat yang nyata. Jika desain jendela dipandang hanya sebagai sebuah elemen dekorasi fasad, maka perlu dicari cara untuk melakukan tanpa jendela, dan jika desain kolom merefleksikan sistem frame penyangga konvensional, maka perlu dicari cara untuk menyingkirkan kolom tersebut.

- *The Mediated “Metropolitan” Shock*

Tschumi berpendapat bahwa dalam kehidupan metropolitan, dibutuhkan sebuah solusi yang tidak familiar dalam upaya menyelesaikan permasalahan. Sebuah penyelesaian yang membuat efek terkejut (*shock effect*). Efek kejutan diperlukan dalam berkomunikasi di era informasi umum, karena perulangan atas gambar (*image*) yang kita terima sehari – hari melalui media iklan, membuat kita kehilangan minat dan perhatian. Efek kejutan digunakan dalam dunia *fashion* dan periklanan untuk menarik minat dan perhatian kita. Menurut Tschumi sebuah *image* yang memiliki efek kejutan akan terekam dalam benak kita, sedangkan *image* lainnya akan dilupakan.

- *De- structuring*

Sebuah kritik Tschumi terhadap apa yang dianggap nya sebagai sebuah kelemahan dalam arsitektur. Bahwa arsitektur dianggap sebagai hubungan antara struktur dan *image*, struktur dan kulit, struktur dan ornamen. Dalam teori arsitektur, struktur dan ornamen telah dibedakan sejak jaman Renaissance. Tidak hanya berbeda, tetapi juga terdapat susunan hirarki antar mereka. Ornamen hanyalah elemen tambahan yang tidak harus menantang atau melemahkan struktur. Kemudian apakah hirarki ini masih berarti saat ini, ketika struktur tetap sama, hadir dalam grid yang berulang.

Kembali pada konsep dasar tentang struktur yaitu kerangka kayu, baja atau beton, yang sering kali keputusannya diserahkan kepada insinyur atau ahli ekonomi, dan bukan arsitek. Struktur adalah sesuatu yang stabil dan mapan dan jarang dipertanyakan kembali. Seperti halnya dalam kritik sosial, yang dipertanyakan adalah tentang *image*, bukan *frame* nya. Dalam filsafat kontemporer, sering dipertanyakan hubungan antara *frame* (bingkai) dengan *image*, contohnya Derrida yang mempertanyakan hubungan keduanya dalam sebuah tema. Meskipun *frame* tidak cukup untuk disejajarkan dengan kerangka bangunan dalam arsitektur, Tschumi memilih untuk mempertanyakan kembali struktur dalam arsitektur. Karena dipahami bahwa antara struktur dan *frame* sama – sama sebuah penopang/penyangga.

- *Superimposition*

Dekonstruksi dalam arsitektur pada akhirnya adalah anti –form, anti-structure, anti-hierarchy, kebalikan dari semua yang mendasari berdirinya arsitektur. Oposisi biner dalam arsitektur dipertentangkan, antara bentuk dan fungsi, antara abstrak dan figurasi. Juga hirarki yang tersembunyi dalam dualitas seperti *form follow function* dan ornamen yang tunduk pada struktur. Penyangkalan atas hirarki ini menghasilkan gambaran yang kompleks, saling tumpang tindih satu atau superimposisi yang menyiratkan keduanya (*both*), atau tidak keduanya (*neither/nor*). Melalui superimposisi perbedaan sistematis antara struktur (*frame*), bentuk (*space*), even (*fungsi*), tubuh (*movement*), dan fiksi (*narrative*) dapat dikaburkan. Persilangan antar bidang (*fields*) yang berbeda, yang memungkinkan arsitek mengaburkan perbedaan antar keduanya, serta selalu mempertanyakan hirarki dan bentuk dalam arsitektur.

- *Crossprogramming*

Arsitektur selalu berbicara tentang sebuah peristiwa (*event*) yang berada dalam sebuah ruang, menyangkut ruang itu sendiri. Fungsi tidak mengikuti bentuk begitu pula sebaliknya bentuk tidak mengikuti fungsi, tetapi keduanya tetap berinteraksi. Jika arsitektur merupakan konsep dan peristiwa, ruang dan guna, struktur dan *image*, tanpa hirarki, maka

arsitektur seharusnya berhenti untuk membuat kategori atas semua hal tersebut, dan mencoba membuat gabungan antar mereka ke dalam kombinasi yang belum pernah terduga sebelumnya antara program dan ruang.

- *Event : The turning point*

Tidak ada arsitektur tanpa acara, tidak ada arsitektur tanpa tindakan, kegiatan tanpa fungsi. Arsitektur dipandang sebagai kombinasi ruang, peristiwa, dan gerakan tanpa hirarki. Definisi arsitektur tidak lagi sebagai dinding atau bentuk, tetapi merupakan kombinasi dari peristiwa (*event*) yang heterogen dan tidak sesuai.

2.2 Makna dalam Arsitektur

Bahasa (*language*) merupakan hal yang diabaikan dalam arsitektur pada fenomena arsitektur modern. Elemen-elemen arsitektur berdiri atau dirancang untuk berfungsi dan bukan untuk berkomunikasi, contohnya atap sebuah bangunan dimaksudkan untuk melindungi atau menyelubungi. Hal ini membuktikan bahwa elemen-elemen arsitektur dapat dibaca secara gamblang sesuai atas kemungkinan fungsi yang didukungnya, sehingga dapat dikatakan bahwa makna yang dibalik elemen-elemen arsitektural terkait dengan fungsi yang didukungnya (Eco dalam Broadbent, 1980). Berbeda dengan karya arsitektur klasik atau pun karya arsitektur postmodern, yang bertujuan untuk mengkomunikasikan sesuatu melalui tanda yang dibawa oleh elemen-elemen arsitektur, misalnya kolom pada arsitektur klasik merupakan tanda atas hal yang sakral, ataupun dalam karya Robert Venturi *Vanna Venturi House* yang memiliki banyak tanda yang merepresentasikan arsitektur klasik.



Gambar 2.1 *Vanna Venturi House* (archdaily, 2013)

Umberto Eco (dalam Broadbent, 1980) lalu berpendapat bahwa makna dalam sebuah obyek arsitektur, dapat dibaca sebagai denotasi dan konotasi (makna lain), hal ini disampaikan bahwa sebuah obyek arsitektural memiliki kemungkinan makna lain di luar makna denotasi. Makna denotasi adalah makna yang terkait dengan fungsi yang didukung sebuah obyek arsitektural, sedangkan makna konotasi berkaitan dengan ideologi tertentu tentang fungsi atau hal lainnya diluar fungsi. Sebagai contoh gua yang merupakan titik awal mula arsitektur. Gua memiliki makna denotasi sebuah tempat tinggal atau perlindungan (*shelter*), sedangkan makna konotasi atas gua adalah sebuah keluarga (*family*), kelompok (*group*), rasa aman serta merepresentasikan hal lain yang ada di sekitarnya.

Broadbent (1980) membedakan makna atas makna dalam (*deep structure*), dan makna luar (*surface structure*). Perubahan struktur makna dalam menjadi struktur makna luar disebut sebagai transformasi. Makna dalam merupakan sebuah konsep atau hak perancang, sedangkan makna luar berkaitan dengan ekspresi atau tampilan. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Saussure, dan Umberto Eco yang mengistilahkan makna dalam atau *content* sebagai petanda atau *signified* dan makna luar yang merupakan ekspresi atau tampilan sebagai penanda atau *signifier* (Eco dalam Broadbent, 1980).

Makna ataupun maksud tertentu dalam karya arsitektur disampaikan melalui tanda ataupun simbol yang hadir secara tersurat melalui bentuknya, ataupun secara tersirat melalui kiasan atau analogi atau *figurative language*. Tanda dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengindikasikan kenyataan atau informasi, bagian dari linguistik berupa kata yang merepresentasikan ide atau fungsi. Simbol merupakan sebuah obyek yang mengarah kepada sesuatu yang abstrak, misalnya merpati sebagai simbol perdamaian, atau sesuatu dalam kalimat yang mewakili obyek tertentu, contohnya dalam matematika dan kimia (Harisah & Masiming, 2008).

Makna atau pun pesan yang ingin disampaikan perancang ke dalam obyek arsitektur dapat dilakukan dengan analogi maupun metafora, ataupun dengan melihat arsitektur sebagai sebuah bahasa, terdiri atas elemen arsitektur sebagai tanda (*sign*). Tanda tersebut merupakan sebuah entitas yang berdiri sendiri

mewakili petanda (*signified*) atau konsep, makna yang melatar belakangi berdirinya obyek arsitektur (A.Markus & Cameron, 2002).

Penyampaian makna ataupun maksud dari perancang ke dalam sebuah obyek arsitektur, sangat erat kaitannya dengan persepsi. Persepsi merupakan sebuah kegiatan merasakan atau memahami jiwa dari obyek-obyek melalui pemaknaan serta perbandingan (Harisah & Masiming, 2008).

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa makna atau maksud perancang disampaikan kedalam obyek arsitektural melalui tanda yang merepresentasikan fungsi ataupun hal lain yang terkait maupun tidak terkait dengan fungsi, serta simbol untuk merepresentasikan hal yang abstrak. Hal ini dapat dibaca oleh pengguna obyek arsitektural melalui persepsi. Transformasi dibutuhkan agar makna atau pesan yang dimaksudkan perancang dapat dikenali pengguna obyek arsitektural.

2.3 Hotel

Hotel merupakan sebuah fasilitas yang menawarkan penginapan/akomodasi dan makanan kepada para wisatawan dengan bayaran uang (Lawson, 2004). Hotel berkembang dari penginapan (*inn*) atau rumah sewa (*boarding house*), yang tidak dapat lepas dari perkembangan perdagangan dan transportasi. Sebuah produk akomodasi yang timbul sebagai respon atas perkembangan jalan tol (*highway*), dermaga dan transportasi lainnya. Tipe penginapan ini sangatlah sederhana, berupa sebuah ruang yang berada di lantai atas sebuah *pub* atau sebuah rumah tinggal disertai dengan makanan dan fasilitas servis sebagai tempat untuk melewati malam, sebelum melanjutkan perjalanan keesokan harinya (Collins, 2001).

Menurut Collins (2001), elemen fantasi, sebuah ruang untuk merelaksasikan diri (*escapism*), adalah hal yang tidak ditemukan dalam hotel atau penginapan pada masa awal perkembangannya. Hal inilah yang kemudian membedakan sekaligus menjadi daya tarik sebuah hotel, yang hadir melalui kekayaan pengalaman ruang dan fasilitas yang ditawarkan. Kenyataannya inovasi dalam perancangan sebuah hotel terbatas oleh besaran biaya yang dikeluarkan serta waktu yang dibutuhkan selama proses konstruksi.

Collins (2001) kemudian menjelaskan beberapa aspek penting yang membentuk karakter sebuah hotel. Hal tersebut antara lain :

1. *Arsitektur*

Merupakan sebuah pesan yang mengandung harmoni antara hotel sebagai sebuah benda arsitektural dengan lingkungan sekitar sebagai habitat alami, sebuah tempat dimana hotel tersebut berada. Penggalian terhadap lingkungan sekitar dapat berupa kebiasaan atau arsitektur lokal dan material setempat.

2. *Sign and Branding*

Sign atau tanda dan *branding* atau merk, menandakan hal-hal yang ditawarkan pada ruang dalam sebuah hotel, serta mengemukakan sebuah identitas. Sebuah tanda (*sign*) dapat juga berubah menjadi merk (*brand*).

Akan tetapi sebuah hotel dengan arsitektur yang tidak biasa atau unik, dapat langsung dikenali sebagai sebuah *landmark*, berdiri sendiri tanpa membutuhkan sebuah *sign*, sebagai contoh Burj Al Arab.

3. *Entrance*

Merupakan hal yang kadang terlupakan dalam perancangan sebuah hotel. Sebuah pintu masuk menurut Collins (2001) tidak hanya memberi kesan keramahan atau *hospitality*, akan tetapi merupakan sebuah gambaran atas desain ruang hotel secara menyeluruh. Pintu masuk memberikan sebuah impresi atau peringatan atas desain ruang dalam.

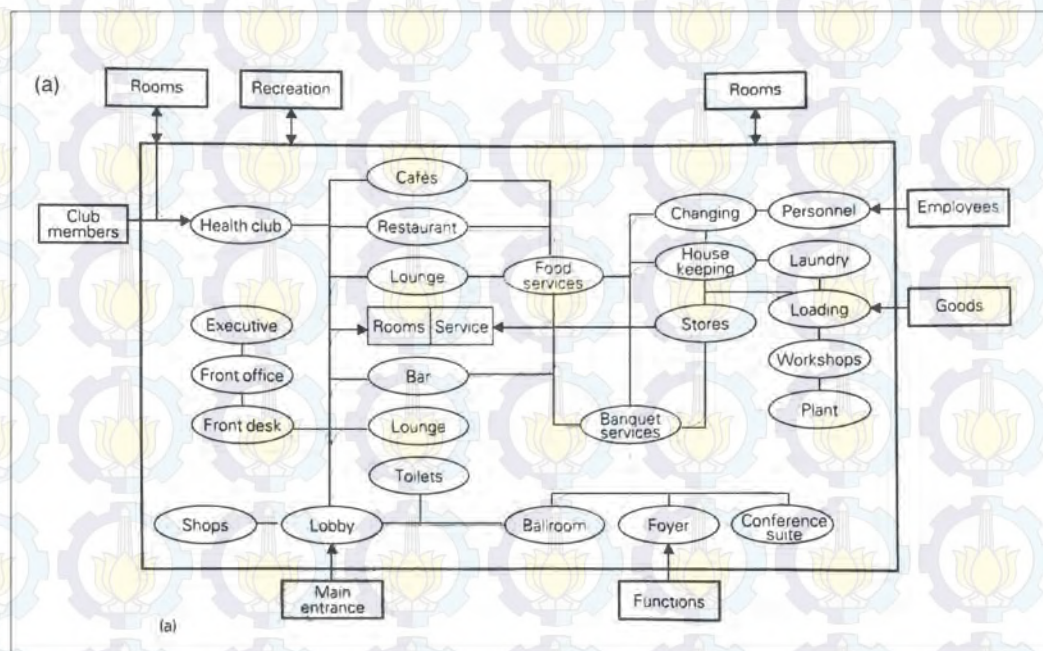
4. *Interior Style*

Pemilihan gaya desain pada interior sebuah hotel merupakan kunci sukses sebuah hotel. Hal ini sekaligus upaya untuk mempersempit target pengunjung, serta mempertegas merk/ *brand* tertentu.

5. *Service and Facilities*

Perubahan gaya hidup mengubah *image* hotel secara menyeluruh. Hotel tidak hanya melayani kebutuhan akomodasi para wisatawan, akan tetapi lebih kepada pemenuhan kehidupan wisatawan, seperti aktivitas bisnis, dan sebaliknya sebuah tempat pelarian dari aktivitas sehari-hari.

Fungsi ruang dalam hotel menurut Neufert (2000) dapat di kelompokkan menjadi 2 yaitu fungsi akomodasi dan fungsi publik. Fungsi akomodasi yang terdiri atas unit kamar dan toilet dengan luasan 50-60% dari total luasan, sedangkan fungsi publik yang terdiri atas resepsionis, restoran dan bar dengan luasan 4-8%, ruang pertemuan dan konferensi 4-12% dari total luasan, administrasi dan manajemen 1-2%, perawatan dan perbaikan 4-7%, rekreasi, olahraga, toko dan salon 2-10% dari total luasan.



Gambar 2.2 Diagram Hubungan Ruang Hotel (Lawson, 2004)

Jika dilihat dari pengertian hotel, maka fungsi dalam hotel dapat dikelompokkan menjadi fungsi utama yang terdiri atas akomodasi dan restaurant, serta fungsi pendukung seperti fungsi sewa, administrasi dan servis. Fungsi akomodasi terutama unit kamar merupakan area paling privat dan intim dalam hotel. Hal ini dapat dilihat dari tata letak unit kamar yang terpisah dari fungsi-fungsi lainnya, juga dilihat dari kualitas desain yang menjadi fokus utama dalam perancangan hotel (Collins, 2001).

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hirarki dalam ruang dalam hotel. Kamar hotel menjadi sesuatu yang utama, fokus desain dalam perancangan sebuah hotel dan bersifat privasi dibandingkan fungsi-fungsi lainnya.

2.3.1 *City Hotel*

City Hotel merupakan hotel yang terletak di tengah kota. Disebut juga dengan hotel transit. Pertimbangan pemilihan jenis hotel ini didasarkan pada fakta bahwa rata – rata wisatawan menginap di Yogyakarta adalah 1,8 malam (BPS, 2012). *City Hotel* dihuni tidak hanya oleh wisatawan , tetapi juga oleh para pebisnis dan peserta seminar atau conference yang menggunakan fasilitas konferensi dan bisnis dalam hotel, untuk itu selain fasilitas akomodasi, disediakan pula fasilitas *meeting* serta *conference* (Lawson, 2004).

Di Indonesia klasifikasi Hotel diatur berdasarkan keputusan Menteri Perhubungan No. PM.10/PW.301/Pdb – 77 tentang usaha dan klasifikasi hotel. Hal-hal yang mempengaruhi klasifikasi tersebut adalah jumlah kamar, fasilitas penunjang, peralatan yang tersedia dan mutu pelayanan. Berdasarkan kriteria tersebut, hotel di Indonesia dibedakan kedalam 5 kelas yaitu hotel bintang 1, bintang 2, hingga hotel bintang 5 (Kurniasih, 2006). Kriteria untuk hotel dengan bintang 4 :

1. Jumlah kamar standar minimal 50 buah dengan luasan minimal 24 m²
2. Letak kamar mandi ada didalam kamar
3. Jumlah minimum kamar suite 3 buah dengan luas minimum 48m².

2.3.2 Aspek Arsitektural *City Hotel*

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan *City Hotel*, menurut Lawson (2004) antara lain:

1. *Lobbies*

Sebagai impresi pertama bagi pengunjung, lobi dalam *City Hotel* harus memberi kesan mengundang, menenangkan sekaligus menarik. Hal ini terkait dengan letak hotel yang berada di tengah kota, ditengah hiruk pikuk perkotaan. Lobi juga harus berkesan luas, tetapi tetap memberikan orientasi yang jelas terhadap resepsionis dan fasilitas umum lainnya. Alternatif desain yang dapat dipakai adalah penggunaan atrium yang spektakuler atau hall yang luas.

2. *Public Facilities*

City Hotel dengan standar yang tinggi menyediakan fasilitas yang luas bagi pengunjung ataupun tamu yang menginap. Skala *City Hotel* yang besar serta lokasi yang strategis biasanya menyediakan restoran, deretan toko, *ballroom*, *business center*, klub kesehatan dan rekreasi.

3. *Conference and function facilities*

Karena lokasinya yang berada ditengah kota, dengan keragaman segmen pengunjung, *City Hotel* sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas untuk pertemuan bisnis, rapat serta acara sosial. Luasan ruang dan jarak kolom, berpengaruh dalam desain bangunan.

4. *Guestroom*

Ukuran kamar standar untuk sebuah *City Hotel* dengan standar yang tinggi biasanya 3,65 x 8,5 m. Sedangkan untuk *business hotel* berukuran 3,6 x 8,0 m dengan layout studio.

5. *Parking*

Rasio parkir standar untuk sebuah *City Hotel* adalah 0,3 mobil per kamar hingga 1 mobil per kamar.

6. *Trends*

Tren biasanya berpengaruh terhadap peningkatan fasilitas yang disediakan sebuah *City Hotel*.

2.3.3 Ekspresi *City Hotel*

Ekspresi yang dimiliki bangunan *City Hotel* terikat erat dengan fungsi yang didukung, tanpa makna lain dibalik hal tersebut. Hal ini dilihat dari sejarah perkembangan *City Hotel* di Eropa kebanyakan merupakan alih fungsi dan renovasi dari bangunan lama menjadi *City Hotel* (Lawson, 2004). Terkait Yogyakarta sebagai lokasi perancangan, kebanyakan hotel di Yogyakarta hadir dengan desain yang minimal tidak membawa pesan atau makna lain yang terkait dengan Yogyakarta.

Sebagai sebuah hotel yang berdiri di lingkungan metropolitan, *City hotel/ Urban hotel* tidak hanya menjadi tujuan penginapan bagi pengunjung (fungsi tradisional sebuah hotel), akan tetapi *City hotel* juga menjadi sebuah *one stop*

shop, dengan adanya fasilitas restoran, kafe, serta area pertemuan dan kegiatan bisnis. Oleh karena itu, selain ekspresi eksternal (eksterior) diperlukan pula sebuah ide rancangan internal (ruang dalam) yang unik, memberikan sebuah pengalaman ruang yang berbeda, sebagai pembeda dengan hotel-hotel lainnya yang berada di tengah kota (Collins, 2004). Hal ini dapat dicapai salah satunya dengan menata ulang tatanan programatik/ fungsi ruang dalam, sehingga interaksi yang terjadi dapat memberikan sebuah kualitas pengalaman yang berbeda dengan hotel-hotel sejenis di tengah kota.

2.4 Batik

2.4.1 Sejarah dan Pengertian

Batik berkembang dari kain tenun bermotif, yang merupakan tradisi dalam kebudayaan Hindu – Budha. Tiba di Nusantara pada abad ke 7 pada masa keemasan Sriwijaya. Pada awal abad 19, berkembang kain tekstil bermotif dengan teknik *nitik* menggunakan canting yang diisi *malam* (lilin yang telah dicairkan), sebagai respon atas langkanya kain Patola akibat merosotnya perdagangan tekstil dengan India sejak abad 18. Awalnya teknik membatik tersebut hanya meniru motif yang ada pada kain Patola, namun akhirnya berkembang luas terutama dalam keraton Yogyakarta, Solo dan Cirebon, hingga akhirnya meluas ke pantai utara Jawa (Ngatinah, 2008).

Berdasar literatur Indonesia indah batik berarti kain bercorak, sedangkan secara etimologis, batik berarti menitikkan malam menggunakan canting menghasilkan corak yang terdiri atas titik dan garis. Kata tik dalam batik mempunyai korelasi pada sesuatu yang berhubungan dengan pekerjaan halus, detil, lembut serta memiliki keindahan visual. Sehingga membatik merupakan proses menggambar corak pada kain dengan cara celup dan rintang, menggunakan malam sebagai zat perintang (Rosanto, 2009).

2.4.2 Ragam, Jenis dan Elemen Batik

Pada awalnya batik merupakan seni menggambar di atas kain untuk pakaian, yang menjadi kebudayaan keluarga raja Nusantara pada masa lalu. Pakaian tersebut digunakan oleh para raja, keluarga dan pengikutnya. Oleh

karena banyak pengikut kerajaan yang tinggal di luar keraton, dalam perkembangannya batik keluar dari keraton dan akhirnya dikerjakan pula di luar keraton, yang kemudian ditiru oleh rakyat biasa. Sehingga jika ditinjau dari daerah penghasilnya, batik dikelompokkan menjadi :

1. Batik *Vorstenlanden* / batik Keraton

Disebut pula batik daerah pedalaman (Surakarta dan Yogyakarta), pada dasarnya adalah batik yang dibuat di wilayah keraton Surakarta dan Yogyakarta. Adalah batik yang perkembangannya berlandaskan pada nilai – nilai dasar filsafat Jawa, khususnya pada nilai – nilai spiritual dan pemurnian diri, juga memandang manusia dalam konteks harmoni alam semesta yang tertib, serasi serta seimbang. Maka bentuk hasil ragam motifnya selalu mengandung pesan spiritual yang berkaitan dengan pemakaian atau pun waktu saat batik itu dikenakan (Putri Laksmi, 2010).



Gambar 2.3 Batik Parang Rusak, salah satu jenis batik *Vorstenlanden* (<http://lianrohima.files.wordpress.com,2013>)

Ciri batik keraton :

- Proses membatik terikat dengan kaidah dan aturan yang ada, termasuk arahan filosofi aristokrasi Jawa.
- Bentuk motif yang teratur, jelas dan formal pengaruh dari tata karma Jawa.
- Ragam hias motif bersifat simbolisme dengan latar belakang kebudayaan Hindhu – Budha
- Menggunakan warna sogan, indigo (biru), hitam dan putih.

2. Batik Pesisir

Batik yang dikerjakan diluar daerah pedalaman atau keraton (Surakarta dan Yogyakarta). Dikerjakan sebagai pekerjaan sambilan, dan tidak terkait dengan tata karma dan aturan feodalisme astrokasi Jawa. Yang termasuk daerah pesisir adalah daerah yang tersebar di sepanjang pantai utara jawa, seperti Cirebon, Pekalongan, Lasem, Garut, Madura dan Jambi.



Gambar 2.4 : Batik Madura, salah satu jenis batik pesisir (<http://backgroundku.com>, 2013)

Ciri dari batik pesisir :

- Ragam hias motif bersifat natural, mendapat pengaruh kebudayaan asing secara dominan.
- Mengandung kekayaan warna yang beraneka ragam.

Jika ditinjau dari ragam hias batik, menurut Nian S. Djoemena (Sugiyem, 2008) secara garis besar terdapat dua macam golongan ragam hias batik :

1. Ragam hias geometris

Ciri dari ragam hias / motif geometris adalah motif tersebut mudah dibagi

– bagi secara geometris yang disebut dengan istilah *raport*. Dibedakan menjadi 2 macam :

- Jenis *raport* yang berbentuk lingkaran, segi empat dan persegi panjang. Contoh bentuk raport segi empat adalah golongan Banji, Ceplok, Ganggang, Kawung.
- Jenis *raport* yang tersusun dalam garis miring, sehingga berbentuk belah ketupat. Contohnya adalah golongan Parang dan Udan liris.

2. Ragam hias non geometris

Ciri dari ragam hias/ motif non geometris tersusun dari ornamen – ornamen tumbuhan, Meru, Pohon Hayat, Candi, binatang (burung, ular,

naga, dll) secara tidak teratur. Contohnya adalah golongan Semen (flora dan fauna), Buketan (*Bonquet*) yang termasuk Batik pesisir, mendapat pengaruh dari Belanda dan Perancis, serta golongan motif Terang Bulan.

Batik terdiri dari beberapa elemen yakni, ornamen baik ornamen utama maupun ornamen tambahan, dan juga isen – isen. Ornamen tersebut :

1. Ornamen Utama

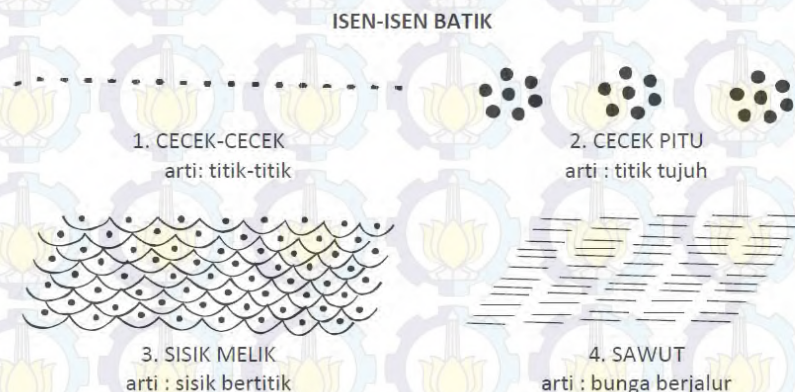
Ornamen utama merupakan ornamen atau ragam hias yang memiliki makna tertentu, dapat diartikan sebagai simbol atas pemakainya, antara lain :

- Sawat atau Lar, menggambarkan penguasa tertinggi.
- Meru, melambangkan gunung atau tanah.
- Ular / Naga melambangkan air.
- Burung, melambangkan udara.

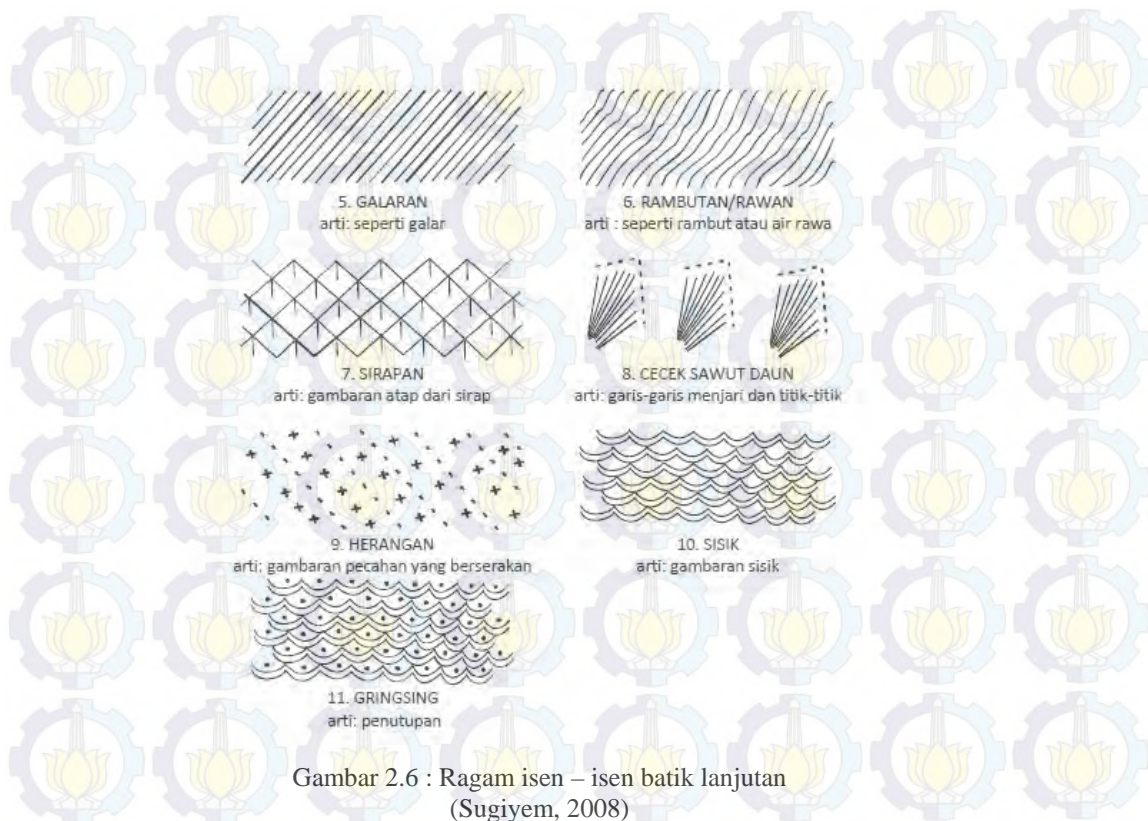
2. Ornamen Tambahan

Merupakan ornamen pengisi bidang, tidak memiliki arti, berbentuk lebih kecil dan sederhana.

Sedangkan isen – isen dalam batik adalah titik dan garis atau gabungan dari keduanya untuk mengisi ornamen – ornamen dari motif atau pengisi bidang diantara ornamen tersebut. Terdapat berbagai macam jenis isen antara lain : cecek, cecek pitu, sisik melik cecek sawut, cecek sawu daun, sisik gringsing dan lain – lain.



Gambar 2.5 : Ragam isen – isen batik
(Sugiyem, 2008)



2.5 Batik dengan Motif Kawung

Kawung, sebuah batik dengan ragam hias geometris, yang digolongkan sebagai batik keraton, sudah ditemui sejak abad ke 8. Motif kawung dapat ditemukan pada arca – arca perunggu pada masa tersebut yang menggambarkan tokoh – tokoh suci Manjusari, arca Syiwa (candi Prambanan), arca Ganesha (Rosanto, 2009). Batik dengan motif kawung telah lama digunakan dalam lingkungan kerajaan Mataram.

Motif Kawung termasuk juga dalam motif larangan, berdasarkan keputusan Pakubuwono III pada tahun 1769, 1784 dan 1790 melalui maklumat Solo. Aturan ini mengatur penggunaan motif – motif tertentu dalam lingkungan Keraton. Motif tersebut adalah : Kawung, Parang, Parang Rusak, Cemukiran, Sawat, Udan Liris, Semen dan Alas – alasan. Tujuan dari Motif larangan adalah adanya pemisahan atau hirarki antara keluarga istana dan rakyat biasa. Selain itu untuk mencegah terjadinya lintas bentuk, fungsi dan peruntukan. Terkait dengan hirarki batik Keraton dan batik Pesisir. (Rosanto,2009).

Berdasarkan Maklumat Solo, batik Kawung hanya boleh digunakan oleh anggota keluarga Kerajaan yang mempunyai gelar Pangeran, dan keturunan para

penguasa daerah. Hingga terjadi pembagian wilayah Mataram menjadi Kasunanan Yogyakarta dan Surakarta, terjadi perbedaan dalam tujuan penggunaan batik dengan motif kawung. Di Yogyakarta batik dengan motif Kawung digunakan oleh *senthana ndhalem*, sedangkan di Surakarta digunakan oleh kerabat Punakawan (dalam pewayangan/ abdi dalem) (Rosanto, 2009 dan Sarwono, 2005).

2.5.1 Filosofi Batik dengan Motif Kawung

Batik Kawung tergolong sebagai batik dengan motif geometris, terlihat dari susunan motif yang berulang-ulang. Batik dengan motif geometris merupakan perlambang atas falsafah kejawen serta tata pemerintahan Jawa kuno. Menggambarkan konsep keselarasan hidup antara dunia dan surga. Sebuah penyatuan unsur yang selaras, yaitu penyatuan unsur alam (mikro kosmos) dan alam atau makro kosmos (Rizali, 2001).

Kawung secara etimologis berarti aren, pohon yang memiliki beragam manfaat mulai dari akar hingga buahnya. Kawung sendiri diambil dari buah aren yang disebut kolang kaling yang memiliki arti eling, atau ingat, dimaksudkan untuk mengingat hakekat manusia dan selalu ingat terhadap sang pencipta (Rosanto, 2009).

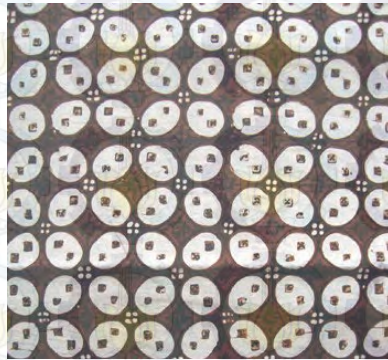
2.5.2 Ragam Batik dengan Motif Kawung

Pada umumnya motif kawung berbentuk bulat lonjong, menyerupai buah wren atau kolang – kaling.

Beberapa jenis jawung :

1. Kawung Sen

Ornamen utama dalam Kawung Sen adalah empat buah bulatan lonjong, yang disusun dengan kemiringan 45 derajat, diagonal, seolah – olah dibatasi dengan garis lengkung, dengan isen berupa cecek dua buah. Ornamen utama berwarna putih kekuningan, kontur berwarna hitam, serta latar belakang dari ornamen berwarna saga.



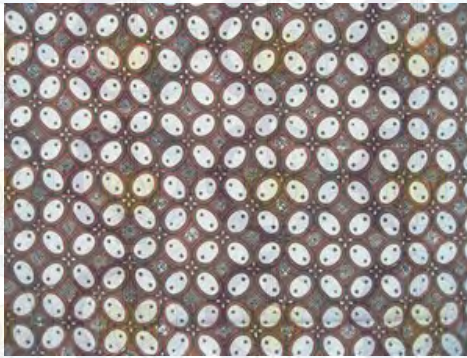
Gambar 2.7 : Kawung Sen
(<http://thebatik.net>, 2013)

Batik dengan motif Kawung Sen digunakan oleh *abdidalem* keraton, dengan pangkat *tumenggung*, dalam upacara tertentu, atau pada saat menghadap raja. Kawung Sen merupakan simbol dari kesatuan rakyat dan raja, yang digambarkan melalui dua buah titik dalam ornamen Kawung. Kesatuan dalam mencapai sebuah tujuan yaitu kemakmuran dan kejayaan keraton.

2. Kawung Beton

Kata beton merujuk pada istilah Jawa yang berarti biji buah nangka. Dinamakan Kawung Beton karena ornamen utama berbentuk bulat lonjong menyerupai biji buah nangka. Ukurannya lebih besar dan lebih bulat jika dibandingkan dengan ornamen utama pada Kawung Sen. Isen pada ornamen utama berupa *cecek* (titik) dengan ukuran besar, yang ditengahnya terdapat lingkaran kecil. Lingkaran kecil ini lah yang seolah – olah membagi ornamen menjadi empat bagian. Warna pada Kawung Beton : ornamen utama putih kekuningan, warno kontur Hitam dan latar belakang ornamen berwarna Soga.

Kawung Beton dipakai oleh *abdidalem kinasih* (kesayangan) yang pada umumnya dekat dengan para putra raja, terutama laki – laki. Beton merujuk pada buah nangka yang memiliki arti bahwa perbuatan baik tidak harus diketahui orang lain, dan juga berarti untuk mencapai sesuatu yang baik orang harus rela mendapatkan cobaan dan rintangan.



Gambar 2.8 : Kawung Beton
(<http://2.bp.blogspot.com>, 2013)

3. Kawung Semar

Ornamen utama pada Kawung Semar berbentuk empat bulatan lonjong dengan ukuran seperti pada kawung Beton, tetapi pada area dalam ornamen utama terdapat lagi bulatan lonjong yang lebih kecil. Isen berupa *cecek* terdapat pada lingkaran dalam bulatan Kawung, dan belah ketupat yang diisi *cecek* disusun melingkar pada tengah – tengah ornamen utama. Warna pada ornamen utama adalah putih kekuningan, merah soga sebagai latar dan hitam pada kontur.



Gambar 2.9 : Kawung Semar
(<http://discover-indo.tierranet.com>, 2013)

Kawung Semar, identik dengan Kyai Semar, salah satu punakawan dalam cerita pewayangan. Memiliki makna *pamomong*, selalu memberi nasehat, petunjuk dan petunjuk bagi orang yang diasuhnya. Seorang *abdi dalem* seharusnya setia dan memberi petunjuk bagi orang yang diasuhnya.

2.5.3 Makna Batik dengan Motif Kawung

Kawung memiliki makna *saderek sekawan gangsal pancer*, berdasarkan simbol pada motifnya. Keempat motifnya melambangkan kekuatan persaudaraan, dengan isen titik ditengah yang melambangkan pusat kekuasaan alam semesta. Memiliki makna tekad rakyat untuk mengabdikan pada raja sebagai penjelmaan dari dewa yang merupakan titik pusat kekuasaan di dunia (Rizali, 2001).

Makna lainnya adalah *papat kiblata limo pancer*, merupakan simbolis dari empat mata angin atau kiblata, arah Barat berarti sumber ketidak beruntungan, merujuk pada arah tenggelamnya matahari. Arah Timur sebagai simbol sumber segala kehidupan, arah terbitnya matahari. Utara simbol dari kematian, sedangkan Selatan simbol kejayaan atau puncak dari segalanya. Isen titik di tengah merupakan simbol dari pusat kehidupan manusia di dunia. Bentuk kawung yang cenderung membulat memiliki makna kebulatan tekad atau pengabdian terhadap pusatnya yaitu raja dan kerajaan (Sarwono, 2005).

Motif kawung dapat juga diinterpretasikan sebagai kesatuan atau *manunggaling kawula lan raja*. Sebuah kesatuan antara pemimpin dan yang dipimpin dalam usaha mencapai tujuan kesejahteraan dan ketentraman. Masing – masing diharapkan mengetahui tugas dan kewajibannya, rakyat bertugas mengabdikan dan raja bertugas melindungi dan memimpin. Motif kawung juga berbicara tentang kesuburan, karena bentuknya mengambil dari bentuk buah atau biji. Karena biji merupakan tunas dari kehidupan. Makna kesuburan ini dikaitkan dengan harapan bagi pengguna batik dengan motif kawung agar mendapat berkah dan kesuburan. Selain itu motif Kawung dalam masyarakat Jawa juga diinterpretasikan sebagai simbol dari umur panjang. Hal ini juga terkait harapan bagi pengguna agar berumur panjang.

2.6 Kerangka Kajian Preseden

Dari pemaparan kajian pustaka, secara umum diperoleh bahwa dekonstruksi merupakan hal yang utama dalam proses perancangan. Hal ini lah yang menjadi dasar poin-poin kerangka kajian preseden. Kerangka kajian preseden meliputi :

1. Proses Dekonstruksi

Dimulai dari proses konseptual, yakni mencari hal-hal yang terpinggirkan dalam sebuah pandangan umum terkait dengan apa yang akan dirancang, upaya penyetaraan antar 2 buah oposisi hingga bagaimana hal tersebut diwujudkan dalam perancangan. Terkait dengan perancangan *City Hotel*, bagaimana oposisi bentuk dan fungsi serta kondisi tanpa hirarki diwujudkan dalam rancangan.

2. Peran Referensi Desain

Penggalian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan lokasi/ site sebagai referensi perancangan, dan transformasinya ke dalam arsitektur, ditinjau dari :

- Referensi ditransformasikan sebagai order/ aturan dalam menyusun bentuk geometri rancangan.
- Referensi ditransformasikan sebagai order dalam desain programatik dan bagian dari program.

3. Keterkaitan antara rancangan dan aspek teori yang dikemukakan

Bagaimana penerapan aspek-aspek teori yang dikemukakan Eisenman dan Bernard Tschumi terhadap rancangannya.

2.7 Kajian Preseden

2.8.1 Peran Referensi Desain sebagai Order dalam Menyusun Bentuk Geometri Rancangan

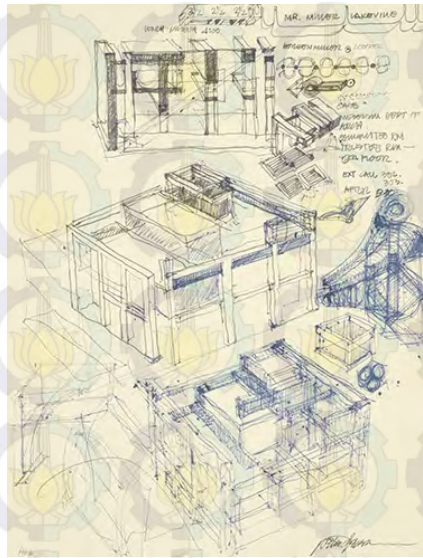
1. House II

Terletak di Hardwick, Vermont. Didesain oleh Peter Eisenman dan dibangun pada 1967-1970. Berdiri di atas sebuah puncak bukit, memberikan panorama yang luas membentang sepanjang 20 mil. Site yang tandus menginspirasi arsitek untuk menghadirkan pohon, menggunakan sekuen antara dinding dan kolom.

Konseptual

Rumah pada dasarnya adalah sebuah bangunan yang dijadikan tempat tinggal. Dalam pandangan ini Eisenman berpendapat bahwa dalam sebuah rumah, fungsi sebagai tempat tinggal lebih diutamakan daripada sistem penopang bangunan (kolom dan dinding). Eisenman melakukan pembalikan atas hirarki

antara fungsi dan sistem penopang bangunan, dengan menempatkan sistem penopang bangunan lebih utama dibandingkan fungsi, dengan harapan fungsi dan sistem penopang sebuah bangunan dapat berdiri sejajar, sehingga makna atas sebuah rumah bukan lagi sebuah bangunan yang dijadikan tempat tinggal, melainkan sebuah sistem penanda yang terdiri atas kolom dan dinding (dua elemen yang membuat sebuah bangunan berdiri), serta fungsi sebagai tempat tinggal.



Gambar 2.10 Sketsa House II
(<http://architectural.review.com,2014>)

Hal ini dapat dilakukan karena menurut Eisenman tidak ada bentuk arsitektural tanpa fungsi, akan tetapi sebuah bentuk arsitektural dapat mendahului fungsi, atau sebuah bentuk arsitektural, tidak terikat akan fungsi tertentu.,dan lebih jauh lagi sebuah bentuk arsitektural dapat merepresentasikan sesuatu yang tidak berhubungan sama sekali dengan fungsi (Nesbitt, 1996).

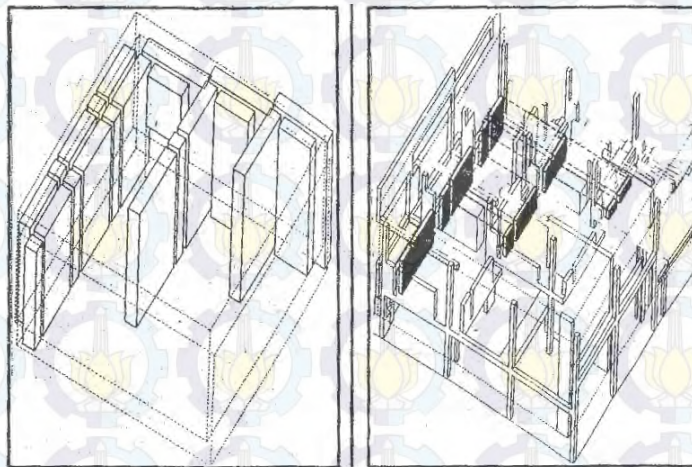
Proses pemikiran yang dilakukan Eisenman terhadap makna sebuah rumah, merupakan penerapan konsep *differance* yang dicetuskan Derrida. Eisenman menemukan sebuah oposisi antara bentuk dan fungsi dalam sebuah rumah, tidak hanya itu Eisenman melihat adanya hirarki dalam oposisi tersebut, dimana fungsi selalu lebih utama dibandingkan bentuk.

Pembalikan hirarki yang dilakukan Eisenman bertujuan untuk mendapatkan makna baru akan sebuah rumah, dimana rangkaian sistem penopang

bangunan (kolom dan dinding) menunda fungsi yang didukung, sekaligus merepresentasikan kehadiran pohon melalui sekuen kolom dan dinding yang tercipta (Davidson, 2006).

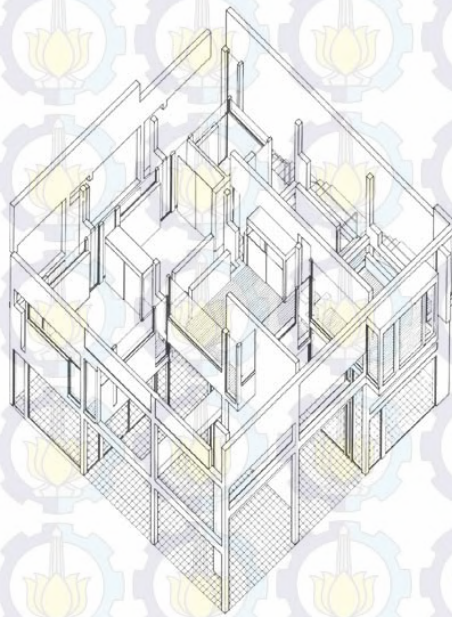
Proses Perancangan

Proses perancangan dimulai dengan menggunakan sistem grid, dari ukuran grid 3x3 didapat sebuah kubus. Satu lantai bangunan terbagi atas 9 kubus/kompartemen. Grid ataupun kubus tersebut dapat direalisasikan menjadi bentuk melalui jajaran kolom, dinding atau keduanya. Eisenman memutuskan menggunakan kedua sistem tersebut, lalu membagi kubus tersebut secara diagonal, kemudian menempatkan dinding pada salah satu sisinya kemudian jajaran kolom pada sisi lainnya. Kemudian Eisenman menempatkan fungsi ruang huni pada ruang – ruang yang tercipta akibat pertemuan sambungan antara kedua sistem kolom dan dinding (Nesbitt, 1996).



Gambar 2.11 : Diagram Desain (Nesbitt, 1996)

Sistem kolom dan dinding yang terbentuk membingkai pandangan dari dalam ruang menuju hamparan panorama di sekeliling site, menyediakan transisi dari aktivitas ruang luar yang biasa dilakukan pada musim panas ke aktivitas ruang dalam yang mengesankan keamanan dan kehangatan di musim dingin. Sebuah upaya Eisenman menghadirkan pohon melalui sekuensial kedua sistem tersebut (Davidson, 2006).



Gambar 2.12 : Aksonometri House II

(<http://cypresstrees.blogspot.com>, 2014)

Sistem kolom dan dinding, dua buah elemen penopang sebuah rumah, memaksa pembacaan baru dari sebuah rumah. Salah satu dari sistem tersebut menopang rumah secara independen, atau keduanya merupakan sistem penopang rumah, atau salah satunya hanya merupakan tanda dari penopang rumah (Nesbitt, 1996).

Melalui karya ini tanda arsitektur dibuat, setiap sistem memiliki fungsi untuk saling menandai kekurangan dari fungsi tersebut. Bangunan *House II*, dibangun tanpa detil layaknya desain rumah konvensional, sehingga dalam skala tertentu bangunan tersebut nampak seperti model maket. Ambiguitas, antara bangunan atau sebuah maket model (Davidson, 2006).



Gambar 2.13 : ambiguitas antara bangunan atau maket

(<http://1.bp.blogspot.com>, 2014)



Gambar 2.14 : sekuen kolom dan dinding tanda kehadiran pohon
(<http://2.bp.blogspot.com>, 2014)

Penerapan Konsep *Displacement* dalam desain

Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana teori yang dicetuskan Eisenman diterapkan dalam perancangan, melalui aspek :

1. *Trace*

Kolom dan dinding sebagai sistem penopang bangunan merupakan jejak atau tanda atas keberadaan sebuah rumah, dan bukan lagi fungsi yang mendominasi. Kemudian sekuensial antara kolom dan dinding merupakan jejak atas kehadiran pohon, yang tidak ditemui dalam site.

2. *Twoness*

Kesetaraan antara fungsi dan bentuk arsitektural atas sebuah rumah, dilihat dari proses perancangan *House II*, yang mengutamakan olah bentuk melalui sistem penopang bangunan yaitu kolom dan dinding, kemudian fungsi mengikuti bentuk ruang yang tercipta.

2. *Betweeness*

Kondisi *betweenes* dapat dilihat dari keberadaan dinding dan kolom, keduanya berfungsi sebagai sistem penopang bangunan, salah satunya sebagai penopang bangunan atau hanya merupakan tanda dari penopang bangunan (berdiri sendiri, tidak berkaitan dengan fungsi sebagai penopang bangunan). Kehadiran bangunan yang tanpa detil, merupakan ambiguitas antara sebuah bangunan arsitektural atau sebuah maket model.

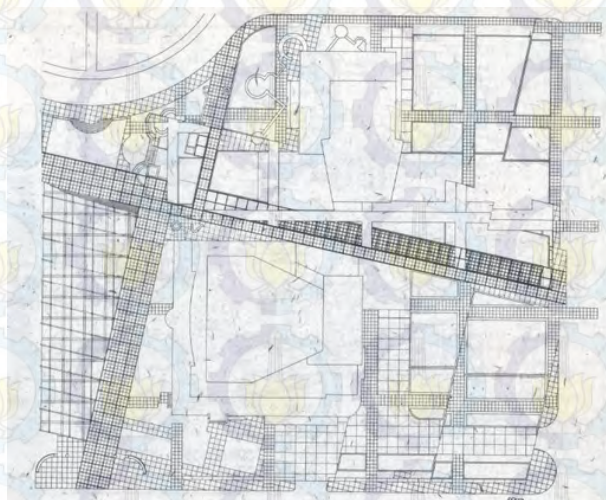
3. *Interiority*

Kondisi *interiority*, terlihat pada upaya Eisenman memunculkan bentuk arsitektural yang didefinisikan atas kolom dan dinding sebagai sistem penopang bangunan. Bentuk merupakan sebuah oposisi dari fungsi dalam sebuah rumah, hal yang tidak diutamakan atau tersingkirkan.

2. **Wexner Center for the Visual Arts**

Berawal dari sebuah kompetisi desain yang dimenangkan oleh Peter Eisenman, kemudian dibangun pada tahun 1983 – 1989. Merupakan sebuah pusat seni yang didirikan untuk Universitas Negeri Ohio, Columbus. Program utama yang didukung oleh fasilitas ini meliputi galeri seni kontemporer, toko buku, ruang pertunjukan dan pemutaran film.

Universitas Negeri Ohio, berkembang pada abad 19, bangunan kampus berdiri disekeliling bangunan utama yaitu *university hall*. Masterplan universitas ini didesain oleh Frederick Law Olmstead pada tahun 1909, menggunakan sistem grid dengan rotasi 12,5 derajat dari grid kota Columbus. Rotasi ini dilakukan Olmstead dengan tujuan untuk memberikan ciri tersendiri bagi Universitas Negeri Ohio. Site *Wexner Center* berada diantara *Weigen Hall* dan *Mershan Auditorium*, merupakan program yang akan digabungkan dengan *Wexner Center*. Site ini merupakan bekas gudang senjata, yang dirobohkan pada tahun 1959.



Gambar: 2.15 Siteplan Pusat Seni Wexner
(<http://cdn.archinet.net>, 2014)

Ide yang ditawarkan Eisenman adalah menggabungkan geometri yang didapat dari grid kota Columbus dan grid Universitas Negeri Ohio, kedalam sebuah pusat seni Wexner. Sehingga didapatkan sebuah bangunan baru yang memiliki keterkaitan konteks yang erat dengan Universitas Negeri Ohio dan lebih luas lagi dengan kota Columbus.

Konseptual

Pandangan umum tentang bangunan pusat seni adalah sebuah bentuk arsitektural yang *sculptural*, berbeda dengan bangunan sekitar (kontras), sehingga mudah dikenali sebagai pusat aktivitas, sesuai dengan istilah pusat seni. Secara estetika, sebagai sebuah bentuk arsitektural tempat menampilkan seni kontemporer, bangunan dihadirkan sebagai latar bagi karya seni yang ditampilkan, lebih mengutamakan fungsi sebagai tempat menggelar karya seni dibandingkan sebagai sebuah bentuk arsitektural. Kedua pandangan tersebut saling bertentangan, satu sisi mengutamakan bentuk arsitektural (sebagai sebuah pusat aktivitas), sisi lain mengutamakan fungsi (sebagai sebuah galeri seni).



Gambar: 2.16 Gudang senjata yang dulu berdiri di site

(http://1921_library.osu.edu, 2014)

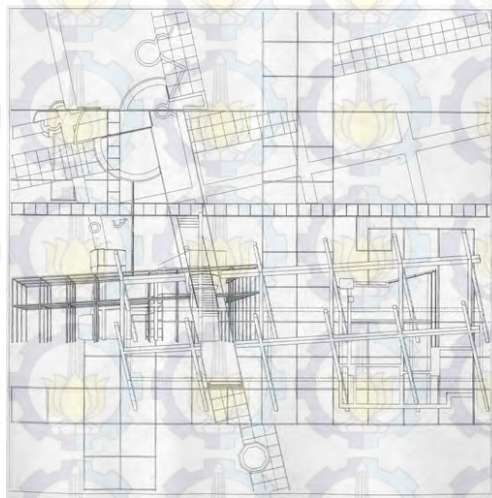
Eisenman menerapkan konsep *the between, almost this, almost that but quite either*. Hal ini dilakukan untuk mebiaskan hal-hal yang tersingkirkan pada oposisi bentuk dan fungsi khususnya dalam sebuah pusat seni. Pusat yang bukan pusat, memiliki hirarki yang sama dengan kedua bangunan eksisting, tidak

memiliki identitas dan bergantung pada sekeliling untuk dapat mendefinisikan bangunan tersebut, adalah gagasan Eisenman untuk lepas dari pandangan umum tentang sebuah pusat. Hal ini diwujudkan dengan menggali konteksual site terhadap bangunan eksisting secara mikro dan kota secara makro, serta penggalian terhadap sejarah bangunan yang berdiri sebelumnya dalam site.

Terhadap pandangan tentang sebuah galeri bagi karya seni yang lebih mengutamakan fungsi dibandingkan bentuk, Eisenman menggunakan juxtaposisi atas bentuk, grid dan fragmentasi gudang senjata dalam mendefinisikan bentuk pusat seni Wexner, sehingga memaksa pembacaan baru atas pusat seni, sebagai ruang tempat karya seni dipamerkan atau sebagai bagian dari karya seni itu sendiri.

Proses Perancangan

Eisenman menggunakan sistem grid dalam perancangan untuk menggabungkan bangunan baru dengan bangunan lama dan bangunan baru dengan kota. Terdapat dua buah grid yang pertama, grid yang berasal dari grid Universitas Negeri Ohio, dan grid yang berasal dari kota Columbus. Sistem grid, yang merupakan ide dari arsitektur modern, terkait dengan efektivitas, dan berhubungan dengan bentuk diagram Cartesian diubah oleh Eisenman menjadi sebuah tanda. Tanda yang menjabarkan gabungan kontekstual, sebuah struktur yang mengikat bangunan baru dengan bangunan lama serta terhadap kota Columbus.



Gambar: 2.17 Sistem grid dalam perancangan Pusat Seni Wexner
(<http://cdn.archinet.net>,2014)

Grid yang didapat dari grid kota Columbus, di wujudkan sebagai aksis jejalur pejalan kaki yang baru yang menghubungkan kota Columbus dengan Universitas. Selain berfungsi sebagai jalur pintas menuju pintu masuk pusat seni Wexner, jejalur ini mempunyai makna lain, membatasi sekaligus menghubungkan bangunan baru pusat seni Wexner dengan Weigan Hall dan Mershan Auditorium. Merupakan bagian penterjemahan konsep *the between*. Untuk menghilangkan pusat, alih-alih menempatkan fungsi utama pada tengah bangunan, Eisenman sengaja menempatkan toilet pada tengah bangunan, upaya pembalikan hirarki antara fungsi utama dengan fungsi pendukung atau servis.

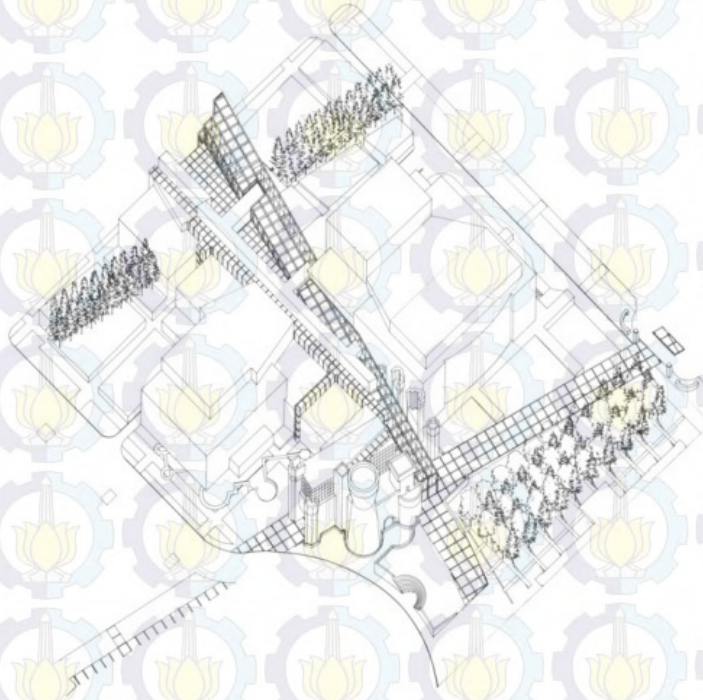


Gambar: 2.18 Layout Pusat Seni Wexner

(<http://cdn.archinnet.net>, 2014)

Koridor berbentuk *scaffolding* atau *scaffolding corridor*, berfungsi sebagai penghubung, sirkulasi utama yang menghubungkan setiap ruang dalam bangunan, menghubungkan Weigan Hall dan Mershan Auditorium, sekaligus membelah kawasan menjadi dua bagian. Berdiri setinggi bangunan eksisting, bertujuan agar nampak dominan dalam kompleks. Eisenman memilih bentuk *scaffolding* sebagai upaya menyangdingkan karya seni kontemporer yang

dipamerkan dalam ruang dengan bentuk bangunan yang memiliki kesan belum selesai dan sebuah eksperimen terhadap bentuk arsitektural.



Gambar : 2.19 Axonometri Pusat Seni Wexner
Scaffolding corridor penghubung sekaligus pemisah
(<http://ad009.cdn.archdaily.com>)



Gambar: 2.20 Ruang dalam koridor
(<http://cdn.archinet.net>, 2014)



Gambar: 2.21 fragmentasi gudang senjata pada bentuk Pusat Seni Wexner
(<http://cdn.archinet.net>, 2014)

Upaya lain untuk mengaburkan identitas bentuk arsitektur sebagai pusat seni adalah dengan menggali sejarah dalam site, kemudian menghadirkan kembali memori gedung gudang senjata yang dibongkar pada tahun 1959. Sebuah jejak, sesuatu yang *absence* dalam site. Eisenman tidak serta merta menghadirkan gedung gudang senjata, melainkan melalui fragmentai bentuk dan penyederhanaan detail, yang disandingkan dengan elemen kaca pada bangunan baru, hal ini dilakukan untuk mendukung *the between, almost this almost that, but quite either*. Selain itu Eisenman ingin menyampaikan bahwa masa lalu sudah menjadi bagian dari sejarah, yang tidak dapat ditemui kembali pada masa kini. Hasilnya adalah ambiguitas antara sebuah bentuk bangunan baru atau gudang senjata, sebuah bentuk bangunan yang menghubungkan atau malah memisahkan, sebuah rumah bagi karya seni kontemporer dipamerkan atau sebuah karya seni.

Penerapan Konsep *Displacement* dalam desain

Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana teori yang dicetuskan Eisenman diterapkan dalam perancangan, melalui aspek :

1. *Trace*

Jejak menyatakan hal yang tidak hadir, dalam rancangan ini gudang senjata merupakan jejak atas sejarah masa lalu, yang kemudian dihadirkan oleh Eisenman melalui fragmentasi bentuk.

2. *Twooness*

Pusat Seni Wexner berdiri diantara gedung Hall dan Auditorium. Keduanya merupakan program yang tergabung dalam tatanan Pusat Seni Wexner. Kesetaraan antara sebuah pusat (program utama) dan program pendukung yang sudah ada diwujudkan Eisenman dengan menghadirkan konteks spasial (grid universitas dan grid kota) dan sejarah (menghadirkan fragmentasi gudang senjata). Menjadikan bangunan baru sebagai sebuah struktur yang mengikat kedua bangunan eksisting, dalam kondisi tanpa hirarki. Hal ini terjadi karena bangunan baru tidak memiliki identitas yang kuat, dan bahkan membutuhkan lingkungan serta bangunan lain untuk mendefinisikan bangunan baru tersebut.

3. *Betweeness*

Kondisi ini dapat dilihat dari keberadaan *scaffolding corridor*, yang berdiri diantara Hall dan Auditorium Universitas, memiliki makna menghubungkan sebagai sirkulasi utama bagi kompleks, sekaligus memisahkan kedua bangunan hall dan auditorium. Kondisi keantaraan dilihat juga dari bentuk Pusat Seni Wexner, sebuah rumah bagi pameran karya seni sekaligus sebuah karya seni.

4. *Interiority*

Kondisi *Interiority* mengacu pada upaya memunculkan hal yang tersingkirkan atau tidak diutamakan. Hal ini dapat dilihat pada upaya Eisenman untuk menghadirkan sebuah pusat yang bukan pusat, walaupun berfungsi sebagai pusat seni. Terlihat pada penempatan toilet pada titik tengah bangunan dan bukannya program utama seperti ruang pameran.

2.7.2 Peran Referensi Desain sebagai Order Desain Programatik

1. **Moving Arrows, Eros and Other Error**

Atau disebut juga *Romeo and Juliette*, merupakan proyek perencanaan kota Verona, Italia. Dikerjakan oleh Peter Eisenman untuk *Venice Biennale* tahun 1986. Eisenman melakukan pendekatan desain yang berbeda yang Eisenman sebut dengan *scalling*.

Konseptual

Perkembangan teknologi, filsafat dan psikoanalisis, membuat “datum”, sebuah skala ukuran yang diambil dari proporsi tubuh manusia tidak lagi relevan. Padahal skala ini (berdasar dari proporsi tubuh manusia) sudah digunakan dalam arsitektur selama lebih dari 5 abad. Eisenman berpendapat bahwa kini abstraksi manusia sebagai dasar ukuran atas segala hal tidak lagi perlu dipertahankan, begitu pula halnya dalam arsitektur (Broadbent, 1991).

Pada proyek ini Eisenman memperlakukan site yaitu kota Verona sebagai *palimpsest*, kondisi tumpang tindih antara beberapa kejadian atau keadaan sejarah, dan juga *quarry*, sebuah permukaan yang perlu digali untuk mengungkap hal-hal yang tersembunyi. Kisah cinta Romeo dan Juliette, merupakan cerita fiksi yang tinggal ditempat nyata yaitu Verona, tempat pertama kali Shakespeare menggelar drama Romeo dan Juliette untuk pertama kali. Proyek ini berusaha mengungkap cerita dalam site dan memunculkan kembali ke dalam bentuk arsitektur, terletak diantara dua buah istana yang menjadi setting tempat cerita terjadi.

Proses Perancangan

Scalling, sebuah strategi yang dilakukan Eisenman untuk mengaburkan konsep yang pertama : *discontinuity*, yang menkonfrontasikan metafisika kehadiran, *recursibility*, mengkonfrontasikan keaslian, dan *self-similarity*, mengkonfrontasikan representasi atas estetika sebuah obyek. Kehadiran (*presence*), keaslian (*origin*) dan estetika obyek (*aesthetic object*), disejajarkan dengan tiga aspek dalam arsitektur yaitu site, program dan representasi atas bentuk arsitektural (Broadbent, 1991).

Eisenman memperlakukan site sebagai *palimpsest* dan *quarry*, dan menolak konteks keistimewaan yang telah dimiliki oleh kota Verona, sehingga dalam pandangannya Eisenman melihat bahwa site ini tidak hanya memiliki potensi yang terlihat, telah dimiliki akan tetapi juga sebuah ingatan sejarah, hal ini dinamakan *immanence* (keadaan didalam batin). Site pun menjadi sebuah kondisi yang tidak lagi statis (Davidson, 2006).



Gambar 2.22 : Superimposisi *image* dan kondisi site
(sumber: Google, 2014)

Perbedaan versi cerita memungkinkan terdapat lebih dari satu *image* hubungan Romeo dan Juliet dalam site. Ketiga buah *image* tadi kemudian di superimposisi, sehingga menghasilkan kehadiran program tanpa dominasi. Tumpang tindih antara *image* hasil perwujudan baik secara simbolik maupun kenyataan akan cerita, juga dengan keistimewaan kondisi site.



Gambar 2.23 : Diagram desain (sumber: Google, 2014)



Gambar 2.24 : Superimposisi skala (sumber : Google, 2014)

Unsur yang dimiliki oleh kota, ditunjukkan dengan warna hitam atau gelap, kondisi *memory* ditunjukkan oleh warna abu-abu sedangkan warna putih menunjukkan kondisi *immanence*.

Penerapan konsep *Displacement* dalam desain:

1. *Trace*

Dengan menganggap site sebagai *palimpsest* dan *quarry*, jejak dalam site merupakan cerita Romeo dan Juliet, sebuah cerita fiksi, yang mengambil tempat nyata. Merupakan hal yang diangkat oleh Eisenman sebagai konteks, selain kondisi istimewa kota Verona.

2. *Twooness*

Superimpose digunakan Eisenman untuk menunjukkan kesetaraan antara program yang didapat dari fiksi cerita dan kenyataan fisik kota.

3. *Betweeness*

Kondisi keantaraan, antara kenyataan dan fiksi, seperti halnya cerita Romeo dan Juliet yang mengambil seting kenyataan. Tumpang tindih antar program yang didapat dari fiksi cerita dan kondisi fisik kota membaaur dalam kondisi setara.

4. *Interiority*

Dilihat dari upaya Eisenman memunculkan *memory*, unsur yang bukan fisik tetapi sangat erat kaitannya dengan kota Verona. Dihadirkan ke dalam programatik dengan berbagai skala, untuk mempertentangkan sekaligus memblurkan fiksi dan yang bukan fiksi.

2. **Parc De La Villete**

Berawal dari lomba desain yang diprakarsai oleh Pemerintah Prancis pada tahun 1982 yang bertema “*An Urban Park for the 21st Century*”. Parc de la Villete merupakan sebuah proyek yang mempunyai sasaran atas visi atau pandangan tentang taman pada masa depan, serta tentang bagaimana Parc de la Villete dapat menjawab tantangan perkembangan ekonomi dan budaya kota Paris.

Parc de la Villete termasuk area luas yang terakhir di kota Paris, dengan luas 125 acre, yang dulunya merupakan pusat dari rumah penyembelihan. Taman ini terletak di sudut timur laut kota Paris, terletak diantara stasiun metro Porte de Pantin dan Porte de la Villete. Berukuran panjang 1 kilometer dan lebar 700 meter.

Konseptual

Taman selama berabad-abad sebelumnya berdiri berdasarkan pandangan Frederick Law Olmsted, seorang desainer lansekap terkemuka, yang mengatakan bahwa dalam sebuah taman hanya ada ruang untuk berekreasi dan bersenang-senang, lepas dari kehidupan perkotaan. Tschumi memulai proses konseptual dengan cara mengkritisi pandangan Olmsted serta kemapanan ide tentang taman sejak abad ke 19. Jika sebuah taman hanyalah sebuah taman (tatanan lansekap) lalu apa yang dapat diperbuat untuk area seluas Parc de Lavillette, bagaimana memenuhi tema yang diinginkan pihak penyelenggara.

Tschumi lalu membongkar kemapanan ide tentang taman, dengan melihat bahwa kehidupan perkotaan (*city*), merupakan sebuah oposisi dari ide tentang taman, dalam oposisi tersebut kehidupan perkotaan merupakan hal yang tidak diutamakan atau tersingkirkan. Tschumi berupaya mensejajarkan kedua oposisi tersebut, dengan menghadirkan elemen kehidupan perkotaan baik secara programatik ataupun bentuk arsitektural, sehingga pembacaan ide tentang taman tidak lagi menjadi sebuah tatanan lansekap tempat berekreasi, tetapi lebih kepada

sebuah ruang atau tempat berbudaya. Hal ini diwujudkan dengan kehadiran grid dalam taman, yang nantinya akan menjadi titik-titik aktivitas yang ditentukan berdasarkan distribusi program yang telah ditentukan. Point atau titik-titik aktivitas ini memiliki bentuk yang tidak merepresentasikan program yang telah ditentukan sebelumnya, wujud kritik Tschumi terhadap keterkaitan bentuk dan program dalam arsitektur.



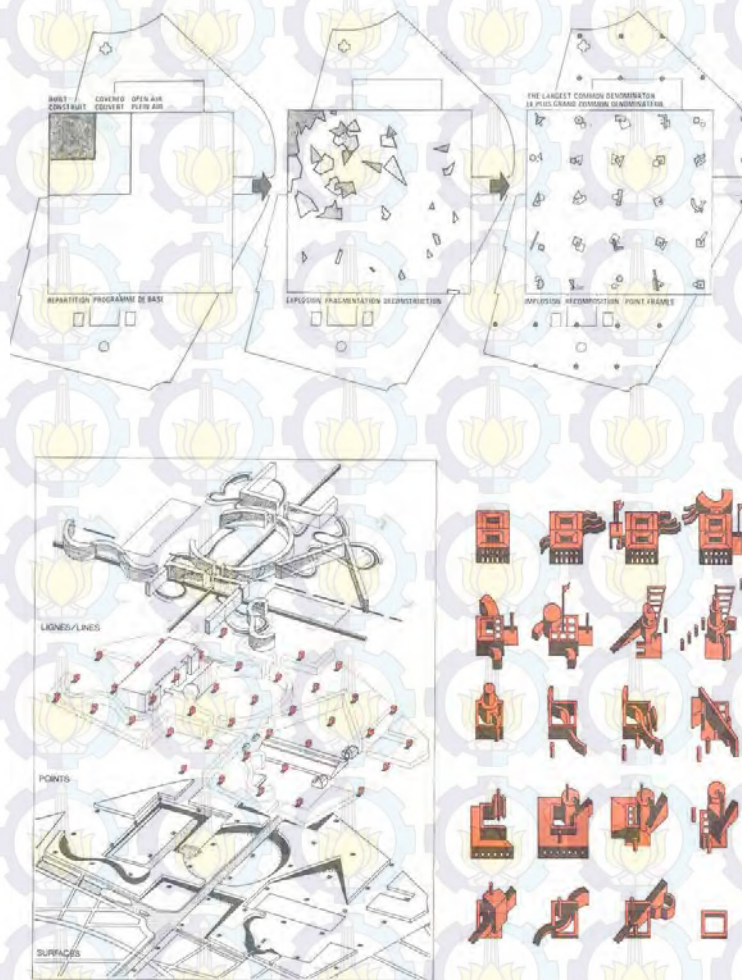
Gambar 2.25 : site *parc de la villete*
(*event cities 2*)

Superimposisi merupakan cara yang digunakan Tschumi sebagai upaya untuk mensejajarkan elemen-elemen arsitektur, dimana masing-masing elemen arsitektur mempunyai peran yang sama dalam sebuah rancangan. Program, bentuk arsitektural serta ide dibalikinya saling bertabrakan dan tumpang tindih satu dan lainnya.

Proses Perancangan

Tschumi menggunakan *point* dan sistem grid sebagai sebuah solusi untuk mendistribusikan program yang dibutuhkan merata ke seluruh bagian lahan, yang kemudian disebut dengan *folies*. . Dekonstruksi program ke dalam sebuah area aktivitas diletakkan kedalam site sesuai dengan karakteristik dan tata guna site tersebut. Skema ini memungkinkan terjadinya pergerakan maksimal dalam seluruh area lahan, memungkinkan terjadinya penemuan – penemuan serta pengalaman yang beragam melalui keragaman program dan aktivitas yang ada dalam taman tersebut bagi para pengunjungnya.

Superimposisi titik, garis serta bidang yang merupakan elemen dasar geometri dalam arsitektur menghasilkan folie, lines activity, surface. Dalam hal ini titik, garis serta bidang dipakai secara terpisah dan mandiri mewakili fungsi – fungsi yang ada. Repetisi yang kuat dari folie bertujuan memunculkan simbol yang kuat dan jelas bagi taman tersebut, sedangkan kurva linear sebagai lintasan pejalan kaki yang tidak teratur merupakan ungkapan untuk mempertanyakan kembali desain taman modern.



Gambar 2.26 : diagram dekonstruksi program, superimposisi dan folies
(<http://drccsparkman.files.wordpress.com>, 2014)

Aksis yang kuat mengarah pada tiga pintu masuk kota paris, merupakan upaya memunculkan karakter romantisme dalam taman, aksis dan jejalar pejalan kaki yang ada tidak memiliki hubungan satu sama lain (fungsi, kontrol) dan bukan

pula untuk membatasi ataupun berhubungan satu sama lain. Mereka merupakan apa adanya mereka sebagai jalur alternatif dalam taman.

Dikemukakan tiga konsep programatik dalam perancangan, yaitu *cross programming*, menggunakan konfigurasi spasial tertentu untuk program yang sama sekali berbeda, misalnya bangunan gereja untuk tempat bermain bilyard. Juga dengan menempatkan suatu konfigurasi spasial pada lokasi yang tidak berkaitan, misalnya museum ditempatkan pada bangunan parkir. *Disprogramming*, mengkombinasikan dua program sedemikian rupa sehingga konfigurasi ruang pertama mengkontaminasi program dan ruang kedua, misalnya supermarket dikombinasikan dengan perkantoran. Dan yang ketiga *transprogramming*, mengkombinasikan dua program yang sifat dan konfigurasinya berbeda, misalnya planetarium dan roller coaster.

Elemen utama dalam *Parc de la Villette* yang pertama adalah *folies*, merupakan sebuah kubus dengan ukuran 10 x 10 x 10 yang diletakan sesuai grid dengan jarak interval 120 m. Bangunan ini tidak mempunyai fungsi programatis yang ditentukan sebelumnya, dapat digunakan sebagai hall, tempat bermain, tempat konser, perpustakaan, kafe dan lain – lain, serta mempunyai bentuk yang berbeda – beda sesuai dengan tampilan programatis yang didukungnya.

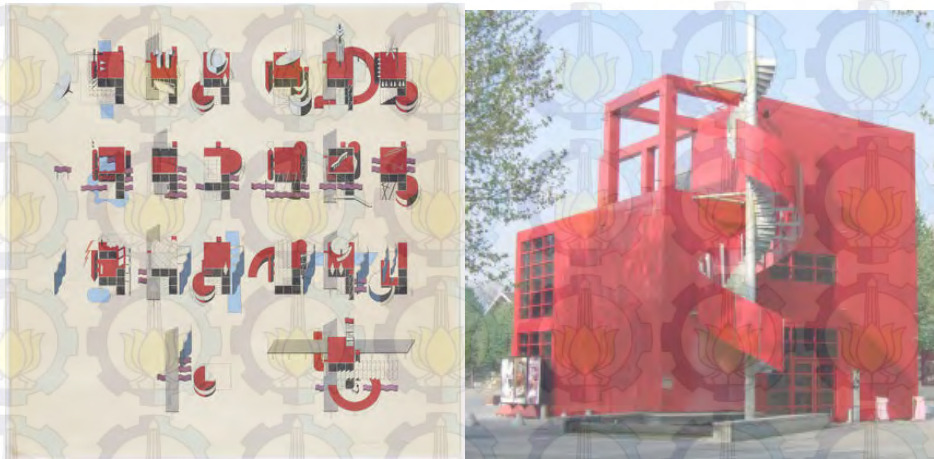


Gambar 2.27 : Axonometri *Parc de la Villette*

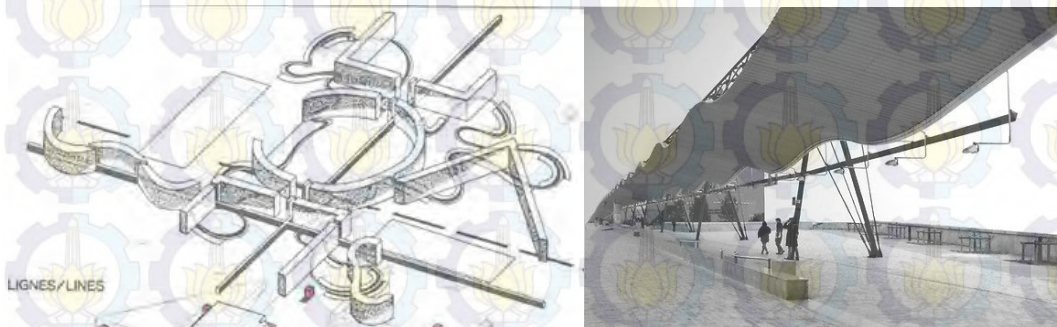
(<http://t2.gstatist.com>, 2014)

Elemen yang kedua adalah *lines* atau aktivitas linear, merupakan lintasan pejalan kaki yang mengakomodasi aktivitas penunjang pada sepanjang lintasan. Aktivitas linear meliputi aksis utara selatan yang menghubungkan dua buah

gerbang kota Paris, dan dua buah stasiun kereta bawah tanah yaitu *Porte de la Villete* dan *Porte de Pantin*. Aksis barat timur menghubungkan kota Paris dengan lingkungan pedesaan. Elemen yang termasuk aktivitas linear lainnya adalah *Path of Thematic Gardens*. Elemen ini memotong aksis kordinat utara selatan maupun barat timur, di berbagai tempat menyediakan pengalaman ruang yang berbeda disetiap titik temu keduanya.



Gambar 2.28 : *Folies*
(<http://24media.tumblr.com>, 2014)



Gambar 2.29: Aktivitas Linear
(<http://drsparkman.files.wordpress.com>, 2014)

Elemen utama yang ketiga adalah *surface*, merupakan ruang yang dapat menerima aktivitas yang memerlukan luasan ruang yang besar, seperti fasilitas olahraga, bermain, pameran, tempat konser dan lain-lain. *Surface* memiliki

program yang telah ditentukan sebelumnya, sedangkan permukaannya tanah dan perkerasan melengkapi program-program yang belum atau tidak ditentukan.

Penerapan konsep *Disjunction* dalam desain

Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana teori yang dicetuskan Bernard Tschumi diterapkan dalam perancangan, melalui aspek :

1. *Technology of Defamiliarization*

Perwujudan konsep ini terlihat pada proses konseptual dimana Tschumi mengkritisi pandangan umum tentang sebuah taman, yang telah mendominasi ide perancangan taman selama berabad-abad lalu. Taman sebagai sebuah ruang untuk berbudaya, merupakan salah satu cara Tschumi untuk menerjemahkan taman di abad 21, membedakan *Parc de la Villette* dengan taman-taman lain.

2. *The Mediated "Metropolitan" Shock*

Efek kejutan dalam penyelesaian permasalahan atau tantangan diwujudkan Tschumi dengan menggunakan grid , yang kemudian menjelma menjadi titik aktivitas (*points*) untuk mendistribusikan seluruh program kedalam luasan lahan.

3. *De-Structuring*

Konsep ini terlihat dari cara Tschumi menabrakkan elemen-elemen geometri dalam mendesain *folies* menjadikannya baur antara struktur atau *frame* atau kulit. Keduanya memiliki kesejajaran dalam bentuk arsitektural. Konsep *de-structuring* juga terlihat dalam cara Tschumi mendistribusikan program, alih-alih mendistribusikan program melalui urutan kedekatan hubungan antar masing-masing program, Tschumi memilih untuk melakukan permutasi untuk mendistribusikannya.

4. *Superimposition*

Konsep jelas terlihat ketika Tschumi menggabungkan 3 elemen utama dalam *Parc de la Villette* yaitu *folies*, *lines* dan *surface*.

5. *Crossprogramming*

Dilakukan Tschumi ketika mendesain *folies*. Masing-masing *folies* memiliki bentuk geometri yang berbeda-beda dan tidak terikat akan suatu program tertentu. Tschumi berharap bahwa setiap *folies* dapat menjawab

berbagai macam program yang diberikan serta perubahan program dimasa datang. Karena menurut Tschumi fungsi tidak mengikuti bentuk, begitu pula sebaliknya walaupun keduanya saling berhubungan.

6. *Event : The Turning Point*

Konsep ini yang diwujudkan dengan tabrakan antar ketiga elemen aktivitas utama, akibat penggunaan konsep *superimposisi*. Sehingga yang terjadi adalah kombinasi ruang, peristiwa dan pergerakan tanpa hirarki.

Ketiga elemen tersebut berdiri sejajar tanpa ada yang mendominasi.

2.8 Sintesa Kajian Pustaka dan Ide Perancangan

Dekonstruksi diterapkan dalam perancangan *City Hotel*, dengan tujuan berusaha melepaskan batasan-batasan dalam perancangan *City Hotel*, sehingga dimungkinkan pemaknaan baru atas *City Hotel*. Batasan-batasan perancangan *City Hotel* dapat dilihat antara lain dari sejarah perkembangan *City Hotel* tersebut. *City Hotel* merupakan hotel yang berada ditengah kota, karena harga lahan yang tinggi menyebabkan ruang-ruang dalam dibuat seefektif mungkin. Alih fungsi serta renovasi bangunan lama menjadi *City Hotel* banyak dilakukan di Eropa karena alasan ini (Lawson, 2004). Hal ini menunjukkan bahwa efektifitas ruang dalam (fungsi) menjadi pertimbangan utama dalam perancangan *City Hotel*. Selain itu, efek *escapism* atau elemen fantasi yang hadir melalui kekayaan pengalaman ruang merupakan hal yang terlupakan akibat penerapan prinsip efektifitas dalam rancangan hotel sebelumnya (Collins, 2004).

Bentuk sebagai pasangan oposisi fungsi menjadi hal yang tidak utama atau marjinal. Padahal, sebuah bentuk arsitektural sebuah hotel memiliki peranan penting bagi *sign* dan *branding*, yang merupakan identitas sebuah hotel. Sebuah hotel dengan bentuk arsitektural yang unik, dapat dikenali sebagai landmark, tanpa perlu *sign* atau tanda lainnya (Collins, 2004). Eisenman berpendapat bahwa bentuk arsitektural dapat berdiri sendiri tanpa terkait fungsi, dan juga dapat merepresentasikan hal lain selain fungsi (Nesbitt, 1996). Disinilah peranan dari batik Kawung sebagai referensi desain, melalui analisa terhadap makna Batik Kawung, diharapkan didapatkan sebuah konsep untuk mengatur tatanan bentuk (geometri) sebagai upaya untuk mensejajarkan oposisi bentuk dengan fungsi,

serta program dalam perancangan *City Hotel*, sehingga hasilnya adalah sebuah rancangan *City Hotel* yang tidak hanya merepresentasikan fungsi, tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung (*the between*).

Selain oposisi antara fungsi dan bentuk, dalam perancangan hotel ditemukan pula hirarki. Program ruang dikelompokkan atas area publik, semi privat dan privat. Penolakan terhadap hirarki merupakan hal yang mendasar dekonstruksi. Dengan menghilangkan hirarki dalam perancangan *City Hotel*, maka diharapkan didapatkan pengalaman ruang yang berbeda bagi penghuni, menghadirkan pemaknaan baru atas *City Hotel*, tidak lagi sebagai sebuah fasilitas yang menawarkan akomodasi, akan tetapi menjadi salah satu tempat rekreasi, dengan menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda, dengan bentuk dan tatanan ruang yang merepresentasikan batik Kawung.

Dekonstruksi dalam arsitektur memiliki beberapa kriteria yang harus dipenuhi seperti yang telah dikemukakan oleh Jonathan Culler, Peter Eisenman, dan Bernard Tschumi dalam kajian pustaka. Walaupun mereka memiliki istilah yang berbeda-beda, kriteria yang dikemukakan ketiga nya mengandung persamaan mendasar, yaitu proses dekonstruksi yang dimulai dengan menganalisa atau mencari hal yang terlupakan dalam sebuah pasangan konsep yang dianggap mapan dan benar, setelah itu diupayakan untuk menyetarakan kedua pasangan konsep tersebut (*Difference, Hierarchy Reversal, Marginality and Centrality* oleh Jonathan Culler, *Traces, Twoness*, dan *Betweenness* oleh Peter Eisenman dan *De-familiarization* dan *De-structuring* oleh Bernard Tschumi). Setelah itu proses dilanjutkan dengan mengupayakan untuk memperluas upaya penyetaraan hingga ke seluruh sistem arsitektur (*Iterability and Meaning* oleh Jonathan Culler, *Interiority* oleh Peter Eisenman dan inti dari konsep *disjunction* oleh Bernard Tschumi).

Kriteria yang dikemukakan oleh Jonatahan Culler, lebih bersifat kriteria umum akan dekonstruksi, kemudian pada kenyataannya kriteria ini digunakan oleh Benedict untuk membaca sebuah karya dan bukan digunakan untuk merancang, sehingga dikhawatirkan terdapat perbedaan antara kriteria untuk merancang dengan kriteria untuk membaca sebuah karya arsitektur. *Disjunction* dan *Displacement* merupakan ide yang dirumuskan oleh Bernard Tschumi dan

Peter Eisenman. Walaupun kedua ide tersebut telah berhasil mereka terapkan dalam proses perancangan, terdapat beberapa perbedaan antara lain, bahwa ide beserta kriteria dekonstruksi yang dikemukakan oleh Bernard Tschumi lebih bersifat teoritis, dan dinilai sulit untuk dikenali aplikasinya dalam rancangan, sedangkan ide yang dikemukakan oleh Peter Eisenman dinilai lebih aplikatif dan dapat dengan mudah dikenali aplikasinya dalam rancangan.

Oleh karena itu proses perancangan yang dilakukan dalam thesis ini memilih untuk merujuk kepada *displacement*, ide yang dicetuskan oleh Peter Eisenman, karena dinilai lebih aplikatif. Keempat aspek dalam *displacement*, kemudian menjadi kriteria desain yang harus dipenuhi dalam proses perancangan.

2.8 Kriteria Perancangan dari Dekonstruksi dan Makna Kawung Sebagai Konsep dalam Rancangan *City Hotel*

City Hotel merupakan hotel yang berada di tengah kota dengan fasilitas lebih untuk melayani kegiatan bisnis dan pertemuan, serta diharapkan memiliki bentuk arsitektural yang unik dan pengalaman ruang yang berbeda sehingga dapat dengan mudah dikenali dan dapat dijadikan sebagai daya jual yang lebih jika dibandingkan dengan hotel-hotel sejenis.

Dekonstruksi dalam Arsitektur, berusaha menggeser keamanan sebuah pandangan umum tentang rancangan *City Hotel*, dengan cara menganalisa hal-hal yang terpinggirkan atau tidak diutamakan dalam proses perancangan, untuk kemudian dihadirkan, menghapus hirarki diantaranya, dapat dilakukan dengan cara membalik salah satunya, sehingga didapatkan sebuah kondisi setara dalam upaya menguak kedalaman makna.

Terkait dengan perancangan *City Hotel*, oposisi antara bentuk dan fungsi serta hirarki ruang adalah hal utama yang selama ini membenetuk desain *City Hotel*. Pergeseran makna dengan cara memblurkan hirarki ruang, serta pembalikan oposisi konsep diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung.

Terkait makna batik Kawung sebagai referensi desain, dekonstruksi melihatnya tidak sebagai sebuah hal yang serta merta dihadirkan untuk memperkaya desain. Merujuk pada apa yang dilakukan Bernard Tschumi dan

terutama Peter Eisenman, referensi desain hadir sebagai sebuah order (aturan) dalam menyusun geometri dan program dalam rancangan, sehingga kriteria desain yang sesuai bagi perancangan *City Hotel* dan batik Kawung sebagai referensi desain :

1. Penyetaraan oposisi bentuk dan fungsi dapat dicapai dengan cara:
 - a. Membalik perhatian perancangan pada bentuk geometri dan bukan pada fungsi ruang dalam, sekaligus dengan mengaplikasikan konsep yang didapat dari makna batik Kawung sebagai referensi desain. Bentuk arsitektur yang unik diharapkan dapat menjadi sign sekaligus brand bagi *City Hotel*.
 - b. Juxtaposisi atau superimposisi bentuk geometri.
2. Kondisi setara/ tanpa hirarki antara program ruang dapat dicapai dengan cara:
 - a. Membalik tata letak program utama dengan program pendukung baik secara horisontal (dalam tapak) maupun vertikal (berdasarkan ketinggian lantai), sekaligus mengaplikasikan konsep yang didapat dari makna batik Kawung, sehingga interaksi antara program ruang yang terjadi menghadirkan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung.
 - b. Mendistribusikan program keseluruh luasan tapak, sehingga aktivitas yang terjadi merata keseluruh luasan tapak.
 - c. Juxtaposisi serta superimposisi program ke dalam site.
3. Peran referensi desain dalam rancangan :
 - a. Sebagai order untuk menyusun hubungan programatik desain.
 - b. Sebagai order untuk menyusun tatanan geometri desain.

Selanjutnya proses rancang dilakukan dengan mengikuti kriteria *displacement*. Keempat kriteria tersebut adalah *trace*, *twoness*, *betweeness*, dan *interiority*.

Tabel 2.1 Matriks kajian preseden

NO	STUDI PRESEDEN	PANDANGAN UMUM	OPOSISI BINER	Referensi Desain	PROSES DESAIN	Makna Baru
1	House II	Rumah merupakan sebuah bangunan yang dijadikan tempat tinggal, dimana fungsi lebih diutamakan daripada bentuk bangunan.	Fungsi dan Bentuk	Pohon yang tidak ditemukan dalam site	Pembalikan hirarki dengan mementingkan bentuk arsitektural yang terdiri atas sistem penopang kolom dan dinding, kemudian ruang diantara nya diberi fungsi sesuai kebutuhan rumah tinggal. Sekuensial antara kolom dan dinding merepresentasikan kehadiran pohon.	Kolom dan dinding berdiri secara independen tanpa terkait fungsi penopang bangunan, atau sebagai tanda penopang bangunan, atau merupakan sebuah sistem penopang bangunan. Rumah merupakan sebuah bangunan yang terdiri atas kolom dan dinding penopang bangunan yang mewadahi fungsi rumah tinggal.
2	Wexner Center for The Visual Arts	Sebagai sebuah Pusat, bentuk arsitektural pusat seni berupa bentuk sculptural lebih mengutamakan bentuk dibandingkan fungsi, sedang sebagai tempat menggelar karya seni (galeri), fungsi lebih diutamakan daripada bentuk arsitektural	Fungsi dan Bentuk	Gudang Senjata yang dulu berdiri, serta grid kota Columbus	the between, almost this almost that but quite either. Menghadirkan pusat yang bukan pusat, mengaburkan keberadaan bangunan dengan kondisi eksisting dengan menghadirkan grid kota Columbus dan fragmentasi bentuk gudang senjata.	Sebuah pusat yang bukan pusat, akan tetapi masih dapat dikenali sebagai tanda akan pusat. Ambiguitas antara bentuk bangunan baru atau gudang senjata, sebuah bentuk bangunan yang menghubungkan sekaligus memisahkan bangunan eksisting, sebuah rumah bagi pameran karya seni atau bagian dari karya seni tersebut.

Tabel 2.1 Matriks kajian preseden lanjutan

NO	STUDI PRESEDEN	PANDANGAN UMUM	OPOSISI BINER	Referensi Desain	PROSES DESAIN	Makna Baru
3	Moving Arrows, Eros and Other Error	Skala, ukuran yang berdasar proporsi tubuh manusia. Konteks dipandang sebagai sebuah hal yang berhubungan dengan fisik dan tidak pada memori.	Fisik dan Memori	Kisah fiksi Romeo dan Juliet, kisah fiksi yang mengambil setting atau latar belakang kenyataan.	<i>Palymsest and Quarry</i> Site adalah sebuah kondisi yang tidak lagi statis. Scalling, sebuah strategi yang dilakukan Eisenman untuk mengaburkan konsep yang ada. Perbedaan versi cerita memungkinkan terdapat lebih dari satu image hubungan Romeo dan Juliet dalam site. Ketiga buah image tadi kemudian di superimposisi, sehingga menghasilkan kehadiran program tanpa dominasi. Tumpang tindih antara image hasil perwujudan baik secara simbolik maupun kenyataan akan cerita, juga dengan keistimewaan kondisi site	Tumpang tindih antar program yang didapat dari fiksi cerita dan kondisi fisik kota membaaur membentuk kota Verona. Kota tak lagi didefinisikan atas hal yang bersifat fisik, akan tetapi terdiri atas hal fisik dan hal fiksi.

Tabel 2.1 Matriks kajian preseden lanjutan

NO	STUDI PRESEDEN	PANDANGAN UMUM	OPOSISI BINER	Referensi Desain	PROSES DESAIN	Makna Baru
4	Parc De La Villete	sebuah taman merupakan ruang untuk berekreasi dan bersenang-senang, lepas dari kehidupan perkotaan.	Taman dan Kota Bentuk dan Fungs	Kota dan Kehidupan Perkotaan	<p>Tschumi menggunakan point dan sistem grid sebagai sebuah solusi untuk mendistribusikan program yang dibutuhkan merata ke seluruh bagian lahan, yang kemudian disebut dengan folies.</p> <p>Grid merupakan tanda atas sebuah kota dan kehidupan perkotaan.</p> <p>Superimposisi titik, garis serta bidang yang merupakan elemen dasar geometri dalam arsitektur menghasilkan folie, lines activity, surface. Dalam hal ini titik, garis serta bidang dipakai secara terpisah dan mandiri mewakili fungsi – fungsi yang ada.</p>	pembacaan ide tentang taman tidak lagi menjadi sebuah tatanan lansekap tempat berekreasi, tetapi lebih kepada sebuah ruang atau tempat berbudaya

BAB 3

METODOLOGI PERANCANGAN

Metoda perancangan menurut Cross (2001) merupakan sebuah prosedur, teknik, bantuan atau alat untuk merancang. Metoda perancangan menampilkan aktivitas yang dilakukan perancang, dan kombinasi antar aktivitas yang dilakukan dalam proses perancangan. Cristopher Jones (dalam Ridjal, 2012) menyatakan bahwa metoda perancangan menitikberatkan kepada penyelesaian/ solusi atas sebuah kondisi khusus yang mempunyai kebutuhan – kebutuhan khusus didalamnya, sedangkan proses perancangan adalah sebuah usaha yang mengakibatkan perubahan-perubahan benda kesatuan manusia. Jones lalu membuat dua buah kategori atas metoda perancangan yaitu *Glass Box*, perancangan yang berangkat dari analisa dan pemikiran yang mendalam atas sesuatu, serta *Black Box* yaitu perancangan yang berangkat dari ide-ide intuisi perancang. Seharusnya ada sinergi antara kedua metoda perancangan tersebut sehingga hasil rancangan merupakan kombinasi atas analisa tentang permasalahan perancangan dan kreativitas perancang.

Tesis perancangan ini mengambil tema dekonstruksi dalam arsitektur, dengan *City Hotel* sebagai obyek rancang dan makna batik Kawung sebagai referensi desain. Sinergi antara kedua kategori metoda perancangan yang dikemukakan oleh Christopher Jones (dalam Ridjal, 2012) dapat dijabarkan bahwa perancangan ini dimulai dari proses analisa terhadap penerapan dekonstruksi dalam arsitektur, dan bagaimana peranan sebuah referensi desain dalamacamata dekonstruksi, hingga analisa terhadap hal-hal yang dianggap membatasi dan tidak diutamakan dalam perancangan *City Hotel* sebelumnya, kemudian proses selanjutnya adalah penggalan kreativitas untuk menerapkan kriteria sekaligus menyelesaikan permasalahan dalam rancangan *City Hotel*.

Proses perancangan yang dilakukan dalam tesis ini mengacu pada *Cyclical Design Process*, terdiri atas 3 buah tahapan utama yaitu *analysis*, *synthesis*, dan *evaluation* (Duerk, 1993). Proses ini dianggap paling sesuai untuk

digunakan dalam tesis ini, karena dengan mengikuti seluruh proses ini dapat diketahui sejauh mana kriteria perancangan dipenuhi, serta mengetahui sejauh mana perubahan *City Hotel* setelah proses dekonstruksi dilakukan serta konsekuensi akibat penerapan dekonstruksi, melalui tahapan evaluasi. Proses ini menunjukkan alur yang terus menerus berputar hingga semua tahapan utama tersebut dilalui dalam proses desain, berbeda dengan proses linear, dimana proses desain dilakukan satu arah karena masalah perancangan dan solusi rancang telah teridentifikasi.

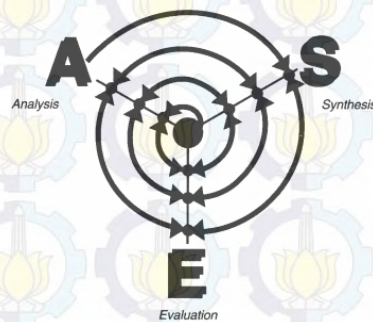


Figure 1-2 Cyclical Design Process

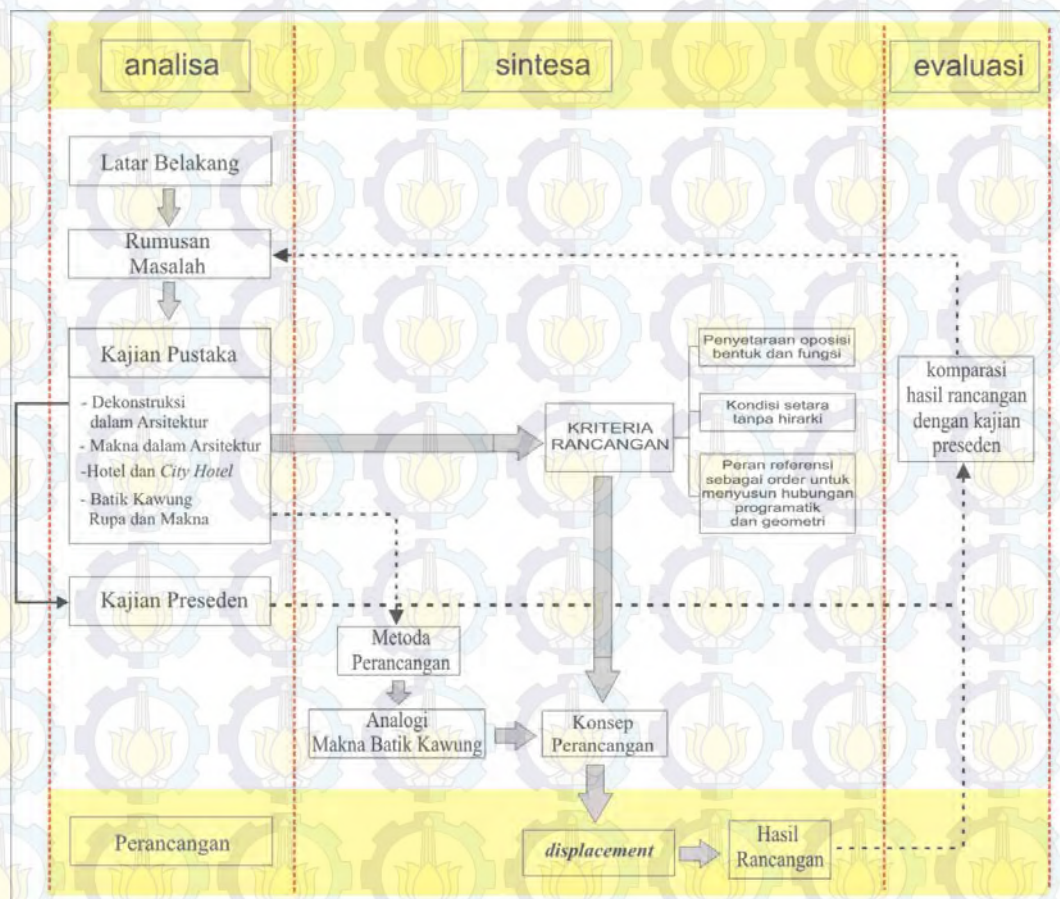
Gambar 3.1 *Cyclical Design Process* (Duerk, 1993)

Alur perancangan *City hotel* dengan dekonstruksi dan makna batik Kawung sebagai referensi desain dimulai dari tahap analisa, dengan penggalian terhadap latar belakang untuk kemudian dihasilkan rumusan masalah perancangan. Setelah merumuskan masalah, hal yang dilakukan selanjutnya adalah menetapkan tujuan serta manfaat perancangan guna menjawab rumusan masalah. Kajian teori dilakukan selanjutnya untuk mempelajari dan memperdalam teori-teori yang dibutuhkan guna merancang *City Hotel* dengan dekonstruksi dan makna batik Kawung sebagai referensi desain sekaligus menetapkan kriteria perancangan.

Tahap sintesa berisikan kriteria rancangan yang diambil dari kajian pustaka dan kajian preseden yang telah dilakukan ditahap sebelumnya. Pada tahapan ini pula proses perancangan dilakukan. Proses perancangan ini dimulai dengan telaah terhadap makna batik Kawung sehingga didapatkan sebuah konsep yang mendasar untuk selanjutnya ditransformasikan dalam arsitektur. Analogi merupakan alat bantu yang digunakan untuk mentransformasikan konsep

hubungan antara raja dan rakyat dalam makna batik Kawung ke dalam hubungan program/ fungsi ruang *City Hotel*.

Skema proses perancangan yang diadaptasi oleh tahapan dalam *Cyclical Design Process* dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3.2 Diagram alur perancangan

Analogi menurut Duerk (1993) merupakan sebuah cara yang sangat berguna dalam membangun sebuah konsep perancangan, dengan cara membandingkan sebuah obyek yang sudah dikenali, untuk menghasilkan ide tentang apa yang akan dibuat. Sebuah proses penggalian ide dengan cara mencari persamaan dalam beberapa hal dari dua buah hal yang berbeda (Duerk, 1993).

Donna Duerk (1993) lalu membuat beberapa jenis kategori atas analogi :

1. Analogi Langsung (*Direct Analogy*)

Merupakan analogi dengan cara membandingkan langsung sebuah obyek dengan fungsi tertentu dari rancangan yang akan dibuat. Sebagai contoh : proses pendinginan bangunan menyerupai sebuah pohon, sebuah kantor yang menyerupai komputer.

2. Analogi Personal (*Personal Analogy*)

Analogi personal dikembangkan dengan cara meletakkan diri sendiri pada obyek rancang. Hal ini tergantung pada persepsi seseorang ketika orang tersebut berada pada sebuah obyek rancang.

3. Analogi Simbolik (*Symbolic Analogy*)

Analogi atas sesuatu obyek yang sudah dikenal secara umum. Sebagai contoh : amphitheater yang dibuat seperti telapak tangan.

4. Analogi Fantasi (*Fantasy Analogy*)

Analogi atas sebuah keadaan yang ideal atau indah untuk menciptakan sebuah ide rancangan.

Merujuk pada analogi yang dikategorikan Donna Duerk di atas, analogi yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah analogi simbolik. Hubungan antara raja dan rakyat yang didapat dari analisa makna batik Kawung dapat dianggap sebagai sebuah tanda atas batik Kawung yang kemudian dianalogikan simbolik pada hubungan program utama dan program pendukung dalam rancangan, sehingga hubungan antara program utama dan pendukung merepresentasikan hubungan raja dan rakyat dalam makna batik Kawung.

Hubungan antara program utama dan program pendukung kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk geometri rancangan. Geometri terpusat merupakan bentuk geometri yang dianggap paling sesuai untuk menggambarkan hubungan program tersebut. Bentuk geometri tersebut tidak serta merta diwujudkan dalam perancangan. Pada titik ini dekonstruksi mulai mengambil peranan dalam perancangan. Translasi, fragmentasi atas bentuk geometri merupakan sebuah upaya untuk menghadirkan sekaligus mengaburkan, sebuah kondisi dekonstruksi (Peter Eisenman menyebut hal ini dengan *the between*).

Terkait dengan dekonstruksi sebagai ide perancangan, proses perancangan merujuk kepada ide *displacement* yang dikemukakan oleh Peter Eisenman.

Keempat aspek dalam *displacement* menjadi parameter yang harus dipenuhi dalam proses perancangan. Terakhir pada tahap evaluasi, hasil rancangan yang telah dihasilkan dikomparasikan dengan kajian preseden dan pada akhirnya bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan dalam proses sebelumnya. Penjabaran proses yang dilakukan dalam setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

3.1 Tahap Analisa

Pada tahapan ini proses yang dilakukan meliputi :

3.1.1 Tahap Pengumpulan Data

Data – data yang dikumpulkan berkaitan dengan latar belakang dan tujuan perancangan yang telah dijelaskan pada pendahuluan, meliputi dekonstruksi dalam Arsitektur, Kriteria rancang *City Hotel* bintang 4 yang mencakup aspek teknis dan arsitektural, Batik Kawung yang terdiri atas rupa dan makna, serta geometri dalam arsitektur. Kemudian peraturan pemerintah dan kajian preseden.

a. Studi Literatur

Tahapan ini menyajikan kajian teori yang nantinya akan digunakan sebagai dasar perancangan. Teori yang dikaji adalah teori yang berkaitan dengan dekonstruksi dalam arsitektur, tokoh beserta ide dekonstruksi dalam arsitektur, kajian tentang makna dalam arsitektur, kajian tentang hotel dan *City Hotel* serta Batik dan Batik dengan Motif Kawung. Teori digali dari makalah, jurnal dan literature lainnya. Kajian teori bertujuan untuk mendapatkan parameter dan penentuan dasar kriteria atas perancangan *City Hotel* dengan dekonstruksi dan Batik Kawung sebagai referensi desain.

b. Kajian Preseden

Bertujuan untuk memperkaya ide tentang bagaimana dekonstruksi diterapkan dalam sebuah rancangan. Terutama berkaitan dengan dekonstruksi yang berdasar pemikiran Jacques Derrida atau yang dikenal dengan dekonstruksi Derridean. Eisenman dan Tschumi adalah dua orang yang mencoba menerjemahkan ide dekonstruksi Derrida ke dalam arsitektur. Kajian preseden ini difokuskan kepada kedua karya arsitek tersebut, untuk melihat bagaimana konsep dekonstruksi mereka diterapkan

kedalam rancangan terutama terkait dengan oposisi fungsi dan bentuk, kondisi ruang tanpa hirarki serta bagaimana transformasi atas referensi desain menjadi order dalam perancangan, meliputi : order dalam bentuk geometri dan programatik desain. Kajian preseden dilakukan melalui media literatur dan media internet.

c. Studi Tapak

Dilakukan dengan kunjungan dan studi melalui media internet. Untuk mendapatkan informasi tentang kondisi fisik berupa foto lokasi, batas tapak dan kondisi tapak. Studi melalui media internet dilakukan untuk mendapatkan ukuran luasan atas site yang didapat dari *google maps*, keterkaitan site dengan kota Yogyakarta, potensi kawasan yang berhubungan dengan wajah bangunan disekitar tapak, serta peraturan pemerintah terkait dengan site. Hasil dari studi tapak mempengaruhi rancangan pada ketinggian bangunan, serta rancangan yang bersifat kontras terhadap bangunan di sekitar tapak.

3.1.2 Analisa dan Penyusunan Program Ruang

Tahapan ini dilakukan setelah mengumpulkan data-data yang telah disebutkan sebelumnya. Penyusunan program rancangan berdasarkan atas studi yang dilakukan sebelumnya terhadap *Bussines Hotel* yang telah berdiri di Yogyakarta. Sedangkan besaran ruang di cek pada *Architects Data*, serta *Handbook Planning & Design Data*. Analisa dimulai dari sintesa terhadap kajian pustaka serta kajian preseden sehingga didapatkan parameter dan kriteria perancangan terkait. Selanjutnya proses analisa dilakukan terhadap batik motif Kawung terutama dalam hubungan rupa dan makna, sehingga didapatkan hal spesifik dari referensi desain, yaitu hubungan antara raja dan rakyat, yang kemudian di transformasikan menjadi hubungan antara program utama dan program pendukung dengan analogi.

3.2 Tahap Sintesa

Tahap sintesa dalam tesis ini adalah hasil rancangan yang telah dilakukan dengan cara mengimplementasikan kriteria rancangan yang telah ditentukan

sebelumnya dalam kajian pustaka. Hasil rancangan yang ditampilkan berupa konsep rancangan yang didapat dari telaah makna batik Kawung, kemudian denah dan 3 dimensional rancangan yang merupakan pengejawantahan konsep rancangan.

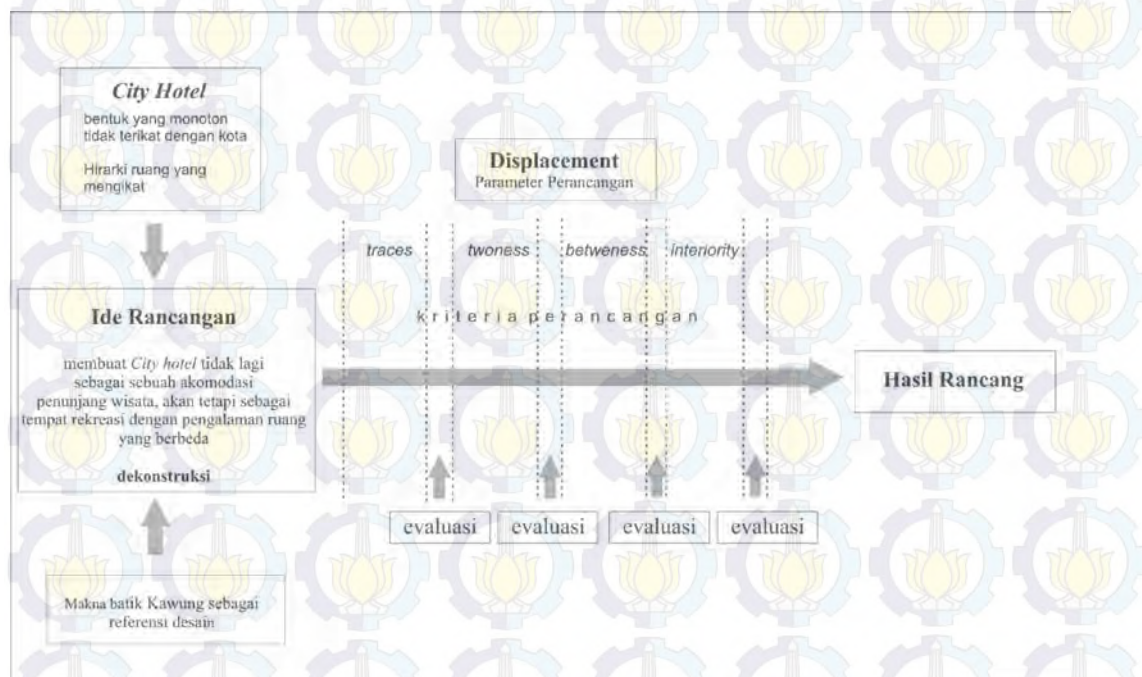
Melalui studi tapak didapatkan beberapa data yang kemudian mempengaruhi rancangan yaitu batas ketinggian maksimal 18 m, pada kedalaman 0-60 m dari ruas jalan sesuai dengan peraturan pemerintah kota, hal ini menyebabkan tatanan massa rancangan bersifat linear. Hal yang kedua adalah tentang gaya arsitektur kolonial bangunan yang membentuk citra kawasan. Pendekatan desain kontras merupakan pendekatan rancangan yang diambil, untuk membedakan rancangan *City Hotel* dengan bangunan sekitar. Hal ini dilakukan dengan harapan rancangan dengan arsitektur yang unik dan mudah dikenali dapat menambah daya jual dibanding hotel-hotel sejenis.

Proses perancangan dimulai dengan melakukan telaah terhadap makna batik Kawung, sehingga didapatkan sebuah konsep spesifik yang menandai makna batik Kawung. Pada proses perancangan, metoda rancang yang digunakan mengacu pada cara-cara dan pandangan Peter Eisenman terhadap dekonstruksi dalam arsitektur. Peter Eisenman memiliki cara yang khas dan konsisten terhadap karya-karya nya. Proses Perancangan yang dilakukan Eisenman dimulai dari mempertanyakan esensi dari elemen-elemen arsitektur, kaitannya dengan fungsi yang didukung dan sebagai sebuah entitas yang berdiri sendiri (tanpa terikat fungsi). Terkait dengan site/ lokasi di mana rancangan berada, Eisenman mengemukakan ide *palimpsest* dan *quarry*, berupa penggalian karakter site yang tersembunyi, atau tidak nyata akan tetapi berkaitan erat dengan site, kemudian ditransformasikan sebagai order untuk mengatur geometri rancangan dan atau desain programatik (Aviv, 2013).

Pada perancangan ini referensi desain telah ditentukan sebelumnya yaitu makna batik Kawung, berbeda dengan proses yang ditempuh Peter Eisenman yang mendapatkan referensi melalui penggalian terhadap tapak. Kondisi *the between*, menurut Eisenman merupakan sebuah kondisi yang menggambarkan dekonstruksi dalam arsitektur. Sebuah tanda yang merepresentasikan hal diluar arsitektur (terkait dengan referensi desain), sekaligus merupakan tanda atas elemen arsitektur. Eisenman merumuskan ide *displacement* yang didalamnya

terdapat empat buah aspek yang dijadikan parameter atas dekonstruksi dalam arsitektur.

Elaborasi proses perancangan yang dilakukan Peter Eisenman, terhadap proses perancangan dalam tesis ini bertujuan untuk menunjukkan sistematika perancangan dengan ide rancang dekonstruksi dalam arsitektur. Terkait dengan isu perancangan dalam thesis ini *City Hotel* bintang 4 dengan batik Kawung sebagai referensi desain, maka didapat sebuah diagram proses :



Gambar 3.3 Diagram proses perancangan *City Hotel* dengan makna batik Kawung sebagai referensi desain

Setelah mendapatkan konsep yang berasal dari telaah makna batik Kawung, proses perancangan dilakukan dengan mentransformasikan hubungan antara rakyat dan raja ke perancangan dengan analogi pada hubungan program ruang. Proses yang dilakukan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dengan merujuk pada *displacement* yang dicetuskan oleh Peter Eisenman. Keempat aspek kriteria dalam *displacement*, yang digunakan dalam tahapan merancang terkandung pula kriteria perancangan yang telah ditetapkan berdasarkan kajian pustaka dan kajian preseden. Keempat kriteria tersebut :

1. *Traces*

Traces atau jejak menyatakan kondisi lain dari sebuah teks. Makna batik Kawung merupakan hal diluar arsitektur yang ingin dicoba untuk dihadirkan. Analogi, merupakan cara yang ditempuh untuk mentransformasikan hubungan raja dan rakyat dalam makna batik Kawung ke hubungan program/ fungsi dalam *City Hotel*, sehingga hasilnya adalah hubungan antara program/ fungsi dalam *City Hotel* tidak lagi hanya merepresentasikan sebuah *City Hotel*, akan tetapi sekaligus merepresentasikan makna yang terkandung dalam batik Kawung.

Aspek *traces* juga dapat dilihat melalui geometri rancangan. Bentuk geometri terpusat yang terdiri atas massa dengan program/ fungsi pendukung dan massa dengan program/ fungsi utama di translasi, kemudian difragmentasi dan di rotasi. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan sekaligus mengaburkan (*betweenes*), sehingga hasilnya adalah sebuah tatanan geometri rancangan, yang merupakan jejak atas hubungan terpusat. Sebuah hubungan yang diterjemahkan dari konsep perancangan.

2. *Twoness*

Twooness atau kesetaraan antara dua buah oposisi konsep dalam rancangan. Kesetaraan antara fungsi/ program utama dalam hotel yaitu sebagai fasilitas akomodasi dan fungsi pendukung yaitu fasilitas komersial, fasilitas sewa, administrasi dan ME, dengan cara menerapkan konsep dari batik Kawung.

Kesetaraan antara bentuk dan fungsi, perhatian perancangan dibalik dengan cara mengutamakan bentuk geometri rancangan yang sesuai dengan konsep dari makna batik Kawung, kemudian mewadahi fungsi yang telah ditetapkan.

Kesetaraan antara ruang pakai dan ruang servis dalam unit kamar hotel dicapai dengan memberikan luasan ruang yang sama antara keduanya, dengan cara memandang hubungan antar ruang dalam sebuah unit kamar hotel tidak secara horisontal (denah) melainkan vertikal (melalui gambar potongan).

3. *Betweenes*

Keantaraan dalam proses perancangan diwujudkan dengan menghadirkan sekaligus mengaburkan bentuk geometri rancangan yang merupakan terjemahan dari hubungan program yang mengacu pada konsep makna batik Kawung. Translasi, fragmentasi serta rotasi geometri bentuk terpusat menunjukkan kondisi tersebut.

Pengalaman ruang yang berbeda akibat penerapan konsep pada hubungan fungsi/ program dalam *City Hotel*, menghasilkan kondisi keantaraan yang memaksa pemaknaan baru terhadap sebuah *City Hotel*, bukan lagi sebuah fasilitas akomodasi penunjang aktivitas rekreasi, melainkan bagian dari area rekreasi.

4. *Interiority*

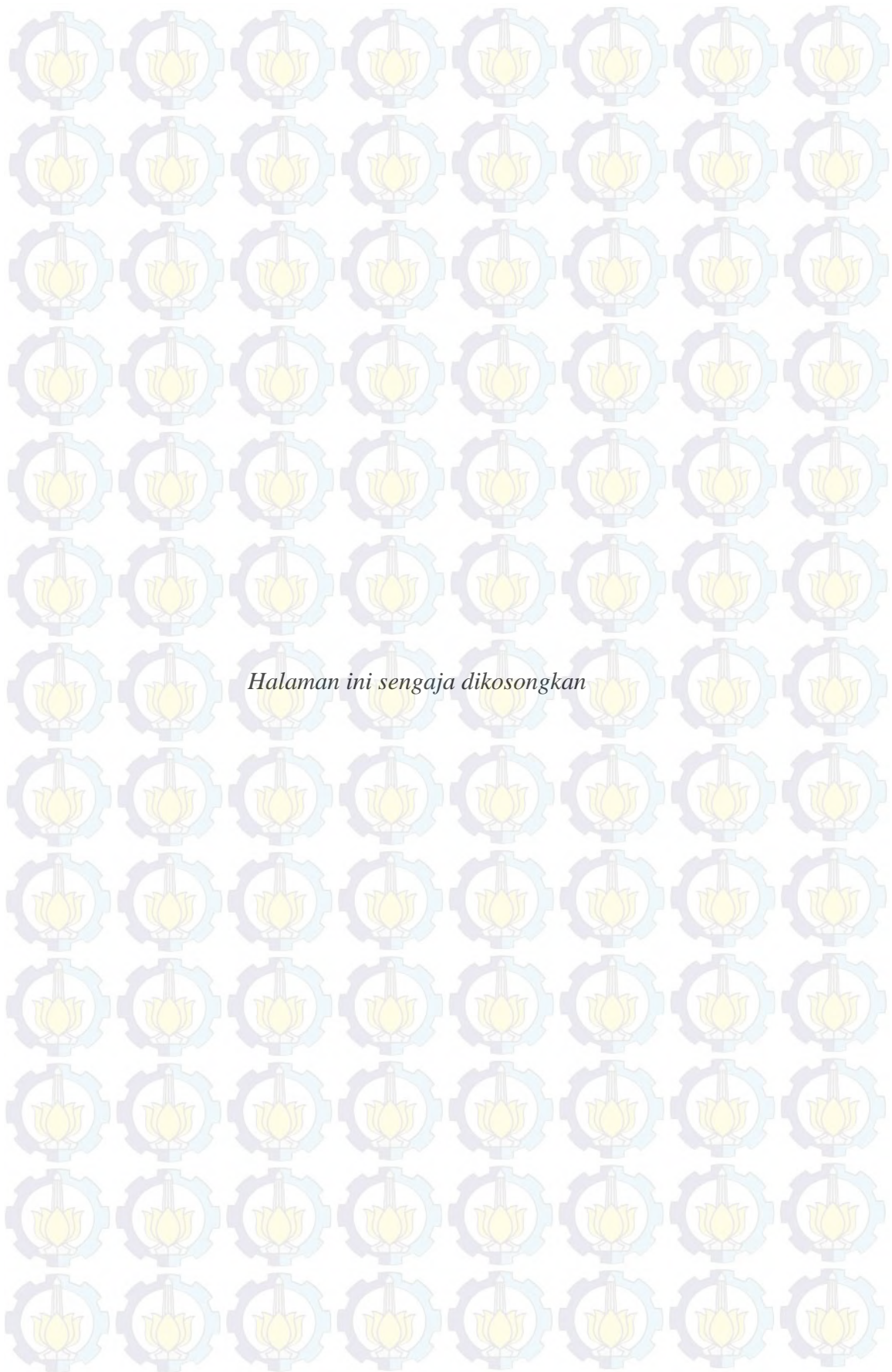
Interiority mengacu pada upaya untuk memunculkan hal-hal yang tadinya terabaikan dalam rancangan *City Hotel*. Hal ini dapat dicapai dengan pembalikan hirarki atau perhatian pada hal-hal yang tadinya terabaikan dalam rancangan *City Hotel*. Upaya memunculkan bentuk arsitektural yang dibagi atas massa yang mewadahi program utama dan program pendukung, disusun berdasarkan konsep yang didapat dari telaah makna batik Kawung, sehingga hasilnya adalah sebuah tatanan arsitektural yang tidak hanya merepresentasikan fungsi sebuah hotel, tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung.

Penjelasan tentang proses perancangan disertai dengan gambar konseptual, denah, tampak, potongan ruang serta perspektif bangunan. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana ide rancangan diwujudkan. Langkah selanjutnya adalah evaluasi rancangan, yang terdiri atas evaluasi hasil rancangan terhadap kriteria rancangan serta komparasi hasil rancangan terhadap kajian preseden.

3.3 Tahap Evaluasi

Perancangan dalam tesis ini dilakukan dengan proses berulang sesuai dengan *Cyclical Design Process*, sehingga pada akhirnya nanti hasil rancangan harus mampu memenuhi tujuan perancangan dan menjawab rumusan masalah

perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan komparasi hasil rancangan yang telah dibuat dengan kriteria rancangan untuk melihat sejauh mana rancangan yang dibuat memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, dan juga dengan kajian preseden. Komparasi hasil rancangan terhadap kajian preseden, dibagi menjadi dua. Proses berpikir, untuk mengetahui posisi rancangan terhadap kajian preseden, dan juga obyek rancang berdasarkan aspek perancangan yang termuat dalam ide *displacement*, yang meliputi: aspek *traces*, aspek *twoness*, aspek *betweenes*, dan aspek *interiority*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan persamaan dan perbedaan dalam merancang *City Hotel* dengan ide dekonstruksi dan makna batik Kawung sebagai referensi desain, posisi rancangan terhadap kajian preseden yang telah dilakukan dan inovasi yang dilakukan dalam tahapan merancang.



BAB 4

KONSEP DAN PERANCANGAN

City Hotel dengan makna batik Kawung sebagai referensi dalam desain, merupakan obyek rancang dalam desain thesis ini. Sebelum melakukan analisa terhadap batik Kawung guna mendapatkan konsep perancangan, dilakukan analisa kebutuhan ruang untuk mengetahui besaran ruang yang dibutuhkan dalam perancangan.

4.1 Analisa Kebutuhan Ruang

Hotel bintang 4 di Indonesia memiliki kriteria utama yang telah diatur oleh Deparpostel (1978) melalui SK : Kep-22/U/VI/78 antara lain:

1. Jumlah kamar standar minimum 50 buah dengan luas minimal 24 m²
2. Jumlah kamar suite minimum 3 buah dengan luas minimal 48 m²

Dilengkapi dengan fasilitas rekreasi seperti kolam renang, area fitness, restoran dan spa. Hotel merupakan sebuah fasilitas yang menyediakan akomodasi temporer dan makanan bagi para pengunjung (Lawson, 2004). Berdasarkan pengertian dasar tentang hotel tersebut, maka kebutuhan ruang hotel dapat dikategorikan menjadi program utama yang meliputi :

1. Fasilitas Akomodasi
Terdiri atas unit kamar single, double dan *suite*.
2. Fasilitas Penerima
Terdiri atas lobi dan resepsionis, restoran dan café.

Serta program pendukung yang meliputi:

1. Fasilitas rekreasi dan relaksasi
Terdiri atas *gymnasium*, *massage*, dan kolam renang.
2. Fasilitas sewa
Terdiri atas ruang *meeting*, *hall*, *minimarket*, *apotek*, *art souvenir*, atm dan biro perjalanan.
3. Ruang pengelola
Terdiri atas ruang manajer, ruang *meeting* dan staff.

4. Ruang Servis

Terdiri atas ruang ME, gudang, laundry dan linen.

Rancangan luas kebutuhan ruang, selain berpatokan pada Deparpotel, didapat dari studi objek yang sudah terbangun yaitu Hotel Grand Tjokro di Yogyakarta, juga dari *Architects Data*, serta *Handbook Planning & Design Data*.

Berikut tabel kebutuhan ruang :

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Akomodasi dan Penerima

No	Kebutuhan Ruang	Rincian Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m2)	Luasan total (m2)	
1.	Fasilitas Akomodasi	Kamar <i>Single</i> *	50	<i>King bed size</i>	25 m2	1250 m2	
		Kamar <i>Double</i> *	50	<i>Twin bed</i>	25 m2	1250 m2	
		Kamar <i>Suite</i> *	5	<i>King bed size</i>	48 m2	240 m2	
							2740 m2
	Sirkulasi 30%					822 m2	
					Total luas ruang	3562 m2	
2.	Fasilitas Penerima	Lobi***	1	1,2 m2 per room	105	126 m2	
		Resepsionis, WC, reservasi, telepon ***	1	0,4 m2 per room	105	42 m2	
							168 m2
		Sirkulasi 30%					50,4m2
						Total luas ruang	218.4m2

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Fasilitas Restoran

No	Kebutuhan Ruang	Rincian Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m2)	Luasan total (m2)
1.	Fasilitas Restoran	<i>Indoor resto</i> ***	1	100 orang	1,8 m2	180 m2
		<i>Lounge and Bar</i> **	1	20 orang	1,8 m2	36 m2
		<i>Coffee shop</i> ***	1	50 orang	1,7 m2	85 m2
		Dapur Utama ***	1	60% x kapasitas	0,6 x 100	60 m2

	Dapur <i>coffe shop</i> ***	1	45% x kapasitas	0,45x85	38.25m ²
	Pantry **	1	23% x kapasitas	0.23x100	23 m ²
	Gudang basah***	1	19% x dapur	0.19x38.25	7.2m ²
	Gudang kering***	1	19% x dapur	0.19x38.25	7.2m ²
	Toilet **	8	4 laki2 dan 4 perempuan	2 m ²	16 m ²
					452.7m ²
Sirkulasi 30%					135.8
Total luas ruang					588.5m²

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Rekreasi dan Relaksasi

No	Kebutuhan Ruang	Rincian Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m2)	Luasan total (m2)
1.	Fasilitas Rekreasi dan Relaksasi	Gymnasium***	1	20 orang	1,5 m2/orang	30 m2
		Massage ***	1	20 orang	6 m2/orang	120 m2
		Kolam Renang ***	2	1 lap pool	15x9 m2	270 m2
		Loker pria & wanita***	2	10 orang	0,12m2/orang	2,4 m2
		R. ganti pria dan wanita***	2	6 orang	1,25m2/orang	7,5 m2
		R. bilas pria dan wanita***	2	10 orang	1,4m2/orang	14 m2
		Area bermain anak**	1	5 anak	5m2/anak	25 m2
Sirkulasi 30%					140.67 m2	
Total luas ruang					609.57 m2	

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Sewa

No	Kebutuhan Ruang	Rincian Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m2)	Luasan total (m2)
1.	Fasilitas Ruang Sewa	<i>Meeting room 1*</i>	2	35 orang <i>classroom</i>	1,8m2/orang	126 m2
		<i>Meeting room 2*</i>	2	25 orang <i>classroom</i>	1.8m2/orang	90 m2
		<i>Meeting room 3*</i>	1	50 orang, <i>classroom</i>	1.8m2/orang	90 m2
		<i>Hall*</i>	1	200 orang, <i>classroom</i>	1.8m2/orang	360 m2
		Mini market***	1		0,19 m2/kamar	19.9 m2
		Apotek**	1			20 m2
		<i>Art Souvenir **</i>	1			20 m2
		<i>Drug store**</i>	1			20 m2
		Agen perjalanan**	1			20 m2
						765.9 m2
		Sirkulasi 30%				229.7 m2
		Total luas ruang				995.67m2

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Pengelola

No	Kebutuhan Ruang	Rincian Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m2)	Luasan total (m2)
1.	Fasilitas Ruang Pengelola	R. Manager ***	1	1 orang	10 m2	10 m2
		Asisten Manager ****	1	1 orang	8 m2	8 m2
		R.Sekretaris ***	2	1 orang	8 m2	16 m2
		R. Staff***	1	-	20 m2	20 m2
		R.Manager Katering***	1	1 orang	10 m2	10 m2
		Rumah Tangga***	1	-	10 m2	10 m2
		R. Pelayan***	1	-	10 m2	10 m2
		R. Engineer***	1	-	10 m2	10 m2
		Toilet laki2 dan Perempuan **	2	3 orang	2 m2	12 m2
						106 m2

	Sirkulasi 30%	31.8 m2
	Total luas ruang	137.8m2

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Servis

No	Kebutuhan Ruang	Rincian Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Luasan (m2)	Luasan total (m2)
1.	Fasilitas Ruang Servis	Ruang ME *** Laundry dan Linen*** Gudang *** Lift *** Tangga Utama ** Tangga darurat **	1 1 1 2 1 2	- - - 12 orang - -	- - - 12 m2 30 m2 21 m2	150 m2 40 m2 30 m2 24 m2 30 m2 42 m2
						316 m2
						94.8 m2
						410.8m2

Keterangan : * Grand Tjokro, ** Architects Data, dan *** Handbook Planning & Design Data

Total Luas Kebutuhan Ruang

Kebutuhan Ruang Akomodasi	3562	m2
Kebutuhan Ruang Penerimaan	218.4	m2
Kebutuhan Ruang Restoran	588.5	m2
Kebutuhan Ruang Rekreasi dan Relaksasi	609.57	m2
Kebutuhan Ruang Ruang Sewa	995.67	m2
Kebutuhan Ruang Ruang Pengelola	137.8	m2
Kebutuhan Ruang Servis	410.8	m2 +
Total luasan ruang	6522.75 m2	≈ 6500 m2

4.2 Kondisi Eksisting

Sebelum menentukan lokasi, terdapat beberapa kriteria penentuan lokasi, terkait dengan *City Hotel*. Kriteria tersebut antara lain:

1. Selain letaknya yang berada di tengah kota, *City Hotel* dikenal juga dengan istilah hotel transit. Untuk itu lokasi *City Hotel* dipilih dekat dengan titik moda transportasi.

2. Dekat dengan objek wisata dan area perbelanjaan, sehingga diharapkan keberadaan rancangan nantinya dapat menunjang pariwisata kota.
3. Lahan berada dalam koridor kawasan komersial.

4.2.1 Lokasi

Lahan terpilih berada di Jl. Pangeran Mangkubumi, Yogyakarta. Kawasan yang didominasi oleh aktivitas komersial dan perkantoran. Dipilih karena sesuai dengan peruntukan lahan yaitu komersial, selain itu karena letaknya yang dekat dengan Stasiun Tugu, dan Jl. Malioboro, diharapkan *City Hotel* nantinya menjadi pendukung bagi kedua kawasan tersebut.



Gambar 4.1: Posisi Tapak dalam Kawasan

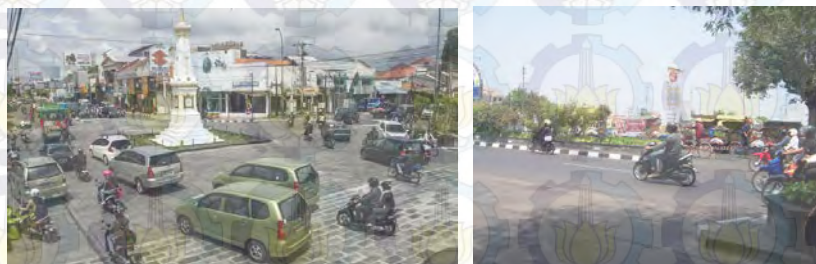
Batas tapak adalah lahan kosong di sisi selatan serta bangunan ex Hotel Tugu, Jl. Pangeran Mangkubumi di sisi timur, Perumahan padat tepian kali Code di sisi barat, dan gedung kantor PLN di sisi utara.



Gambar 4.2 Batas dan View Tapak

4.2.2 Akses menuju tapak

Pencapaian menuju tapak sangat mudah, yaitu pada jalur yang menghubungkan pusat kota Yogyakarta dengan wilayah utara Yogyakarta. Merupakan jalur yang dilalui untuk menuju Stasiun Tugu, jl. Malioboro dan Keraton Yogyakarta dari arah utara. Jalan Pangeran Mangkubumi merupakan jalur searah dari arah utara ke selatan, mulai dari Tugu Yogyakarta hingga stasiun Tugu . Akses jalan menuju tapak ditunjukkan pada gambar :



Gambar 4.3 Akses menuju Tapak (Google, 2014)

4.2.3 Keterkaitan Tapak dengan Kota Yogyakarta

Jalan Pangeran Mangkubumi terkait erat dengan Yogyakarta baik secara fisik maupun filosofis. Jalan ini merupakan salah satu jalan yang pertama kali terbentuk pada saat perkembangan Keraton Yogyakarta Hadiningrat.



Gambar 4.4 Sumbu Imajiner Yogyakarta

Keraton Yogyakarta sebagai pusat dari kestabilan merupakan representasi dari *Jambu Dwipa* tempat tinggal para dewa dalam konsep kosmologi *Jagad Purana*, diletakkan di tengah-tengah sumbu imajiner antara Laut Selatan dan gunung Merapi. Sumbu imajiner ini memanjang dari selatan hingga utara Yogyakarta, yang ditandai dengan panggung Krapyak di sebelah selatan keraton berbentuk seperti benteng, tempat raja melihat para prajurit berburu rusa, dan tugu Pal Putih di sebelah utara keraton, merupakan pintu masuk ke kawasan keraton Yogyakarta (Wardani, 2011). Jalan Malioboro dan Jalan Pangeran Mangkubumi merupakan salah satu ruas jalan yang berada disepanjang sumbu imajiner tersebut.

Perkembangan ekonomi menjadikan ruas jalan Malioboro dan jalan Pangeran Mangkubumi sebagai kawasan komersial. Kebutuhan transportasi dengan adanya rel kereta yang membelah kedua ruas jalan tersebut, menyebabkan terputusnya akses langsung, dan citra visual ruas jalan Malioboro dan jalan Pangeran Mangkubumi.

4.2.4 Karakter Kawasan Tapak

Kawasan jl. Pangeran Mangkubumi memiliki karakter tata kota kolonial yang kuat, dengan *plaza* dan *arcade* di sepanjang jalan. Ruas jl. Pangeran Mangkubumi terbagi menjadi tiga, ruas sebelah timur merupakan *plaza* dan area parkir, ruas tengah merupakan jalan utama satu arah, dan ruas sebelah barat merupakan jalur sepeda, pejalan kaki serta area parkir, dapat dilihat melalui gambar berikut :



Gambar 4.5 Potongan Jl. Pangeran Mangkubumi

Sebagai kawasan dengan tata kolonial yang kuat, dominasi arsitektur bergaya kolonial Belanda banyak dijumpai dalam kawasan, meskipun beberapa sudah beralih fungsi ataupun berganti rupa mengikuti perkembangan jaman. Beberapa bangunan dengan gaya kolonial yang masih ditemui dalam kawasan salah satunya adalah gedung eks Hotel Tugu, yang tepat berada di sebelah selatan tapak.



Gambar 4.6 Gaya arsitektur bangunan dalam kawasan

4.2.5 Peraturan

Kondisi tapak merupakan lahan kosong dengan Koefisien Dasar Bangunan 80 % dan Koefisien Lantai Bangunan 2,4. Menurut peraturan walikota no.25 tahun 2013, kawasan disepanjang jalan Pangeran Mangkubumi termasuk kawasan lindung cagar budaya blok Malioboro, terkait dengan sumbu imajiner kota Yogyakarta. Ketinggian bangunan maksimal 18 meter, dari ruas muka jalan hingga kedalaman 60 m, atau membentuk sudut 45° dari as jalan. Sedangkan daerah dalam (diluar kedalaman 60 m) ketinggian maksimum 32 meter, atau membentuk sudut 45° dari as jalan.

4.2.5 Sintesa

Kenyataan bahwa site berada dalam koridor budaya kota Yogyakarta, membuat beberapa aturan ketat terhadap perancangan gedung-gedung disepanjang koridor Jalan tersebut. Dengan membawa batik Kawung yang notabene adalah warisan budaya Yogyakarta, sebagai referensi dalam desain, maka hasil rancangan diharapkan terikat secara spasial dengan kota Yogyakarta secara makro dan secara mikro memperkuat koridor budaya kota.

Terkait dengan gaya arsitektur kolonial yang membentuk karakter kawasan, rancangan *City Hotel* berbeda dengan karakter arsitektur pada kawasan (kontras), sehingga rancangan nantinya dapat dengan mudah dikenali (unik) sebagai sebuah *landmark*, sebuah hotel yang tidak memerlukan *sign* dan *branding*.

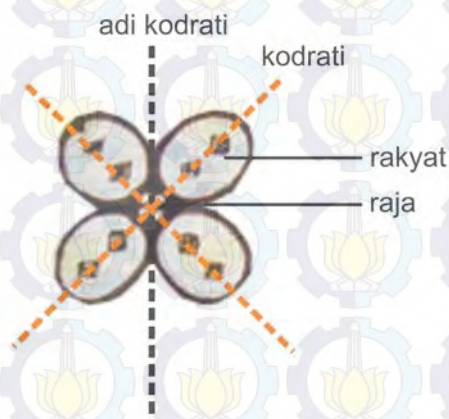
4.3 Rancangan

4.3.1 Konsep Rancang

Ide rancang dalam tesis ini terkait dengan batik Kawung sebagai referensi desain adalah menganalisa makna batik Kawung sehingga didapatkan hal yang spesifik untuk kemudian dijadikan konsep perancangan. Hal ini dilihat dari makna yang disampaikan dalam batik Kawung, dan bagaimana hubungan makna tersebut dengan rupa yang ditampilkan oleh batik Kawung.

Susunan motif dalam batik Kawung, tersusun atas 4 buah bulat lonjong dengan kemiringan 45°, dengan isen-isen ditengahnya, yang secara umum

menggambarkan hubungan antara raja dan rakyat. Memiliki makna keseimbangan, dukungan rakyat terhadap raja. Raja digambarkan sebagai titik pusat, ditengah antara garis membujur tegak lurus berlawanan arah (garis hitam pada gambar) merujuk pada garis rohaniah atau adikodrati, sedangkan garis diagonal ditunjukkan motif utama Kawung merujuk pada duniawi atau kodrati (Rosanto, 2009).



Gambar 4.7 : Hubungan motif dan makna dalam Kawung

Melalui makna yang terkandung dalam motif Kawung didapatkan dikotomi oposisi biner yaitu Raja dan Rakyat. Pada rupa batik Kawung, raja digambarkan sebagai motif tambahan (isen-isen), sedangkan rakyat digambarkan sebagai motif utama, menandakan bahwa raja hadir sebagai simbol di tengah-tengah rakyat, hadir sebagai pendukung bagi rakyat dan bukan sebaliknya.

Tabel 4.7 Hubungan Oposisi Biner pada Batik Kawung

RAJA	RAKYAT
Pendukung	Didukung
Kuat	Lemah
Pusat	Tepi

Hubungan tersebut berdasarkan atas pandangan tentang Raja Jawa, yang ada sejak jaman Ken Arok bahwasanya, Raja adalah manifestasi Dewa di dunia. Pusat atas bumi dan langit (*pusering bumi lan langit*). Hubungan rakyat dan raja berupa hubungan timbal balik. Raja hadir sebagai orang yang siap membantu

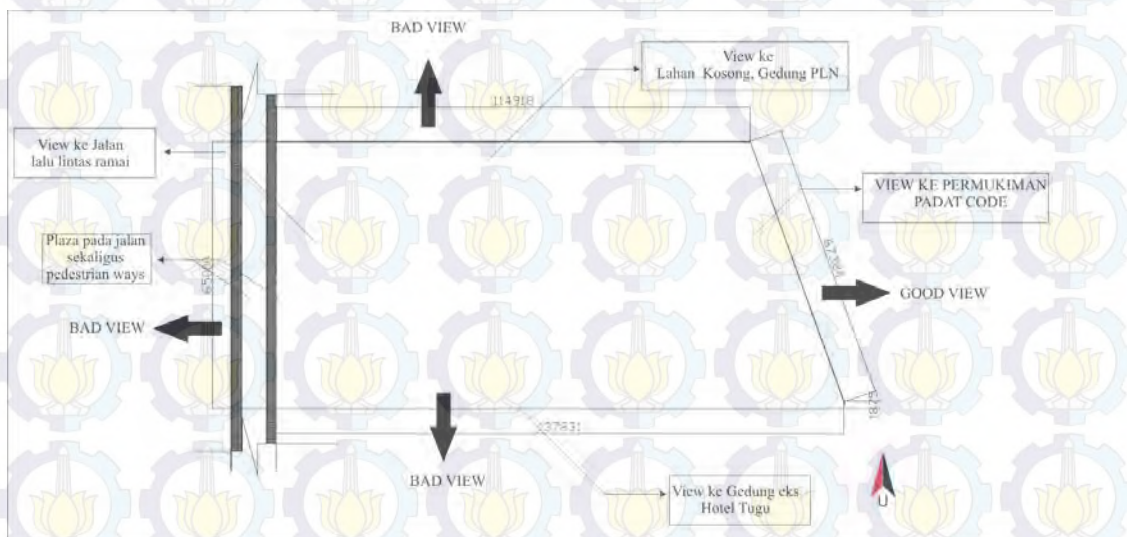
siapa pun yang membutuhkan, memberi perlindungan, ahli strategi perang dan mampu bersikap adil (Hidajat, 2004).

Hubungan antara Raja dan Rakyat yang diperoleh dari makna batik Kawung ini kemudian ditransformasikan untuk mengatur program dalam perancangan *City Hotel*. Raja dianalogikan sebagai program pendukung, dan rakyat hadir sebagai program utama. Raja hadir bukan sebagai hal utama akan tetapi sebagai pendukung dan hadir di pusat, sedangkan rakyat hadir sebagai hal yang utama berada di tepi, mengelilingi dan berorientasi ke pusat. Hal ini sekaligus merupakan upaya untuk mensejajarkan antara program utama dan program pendukung, dengan membalikkan keduanya, sehingga harapannya tidak ada lagi yang satu berada dibawah lainnya.

4.3.2 Proses Perancangan

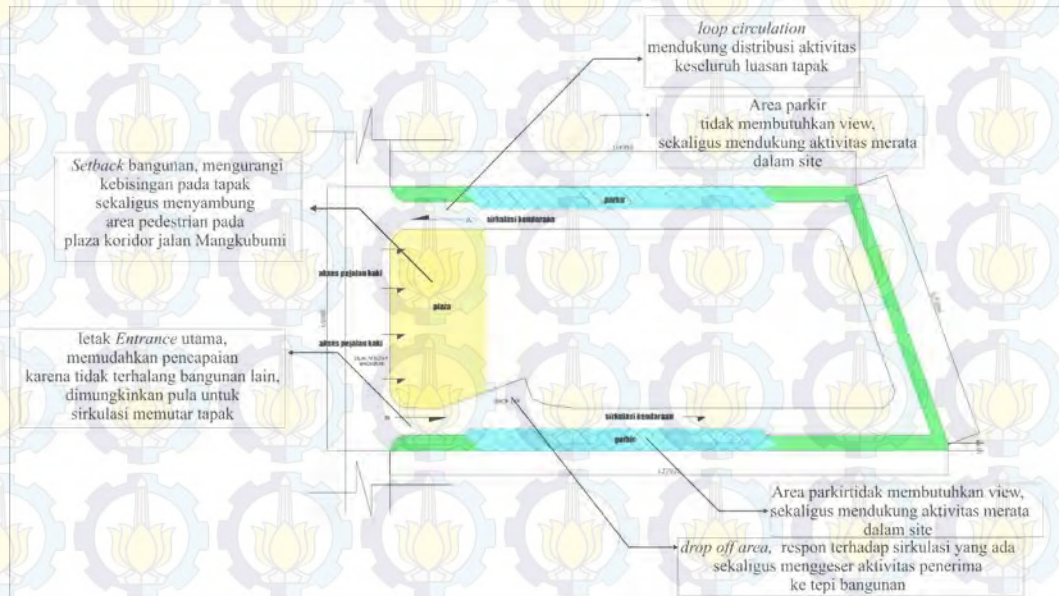
Tapak dan Sirkulasi dalam Tapak

Tapak berada pada koridor Jalan Pangeran Mangkubumi yang merupakan jalan satu arah dengan tingkat kepadatan sedang, dengan luasan 8236,5 m². Pada tahap ini akan dijelaskan kondisi dan tanggapan rancangan terhadap tapak terutama berkaitan dengan tujuan menghadirkan kesetaraan hubungan program dengan distribusi program ke luasan tapak. Kondisi tapak dilihat pada gambar:



Gambar 4.8 Kondisi tapak

Batas utara tapak yang merupakan lahan kosong, batas barat yang merupakan jalan raya dengan kebisingannya, dan batas selatan yang bersinggungan langsung dengan tembok pembatas eks Hotel Tugu merupakan view yang tidak baik, sedangkan batas timur yang merupakan permukiman padat kali Code adalah view yang baik dalam tapak. Berdasarkan kondisi tersebut, tanggapan rancangan pada tapak :



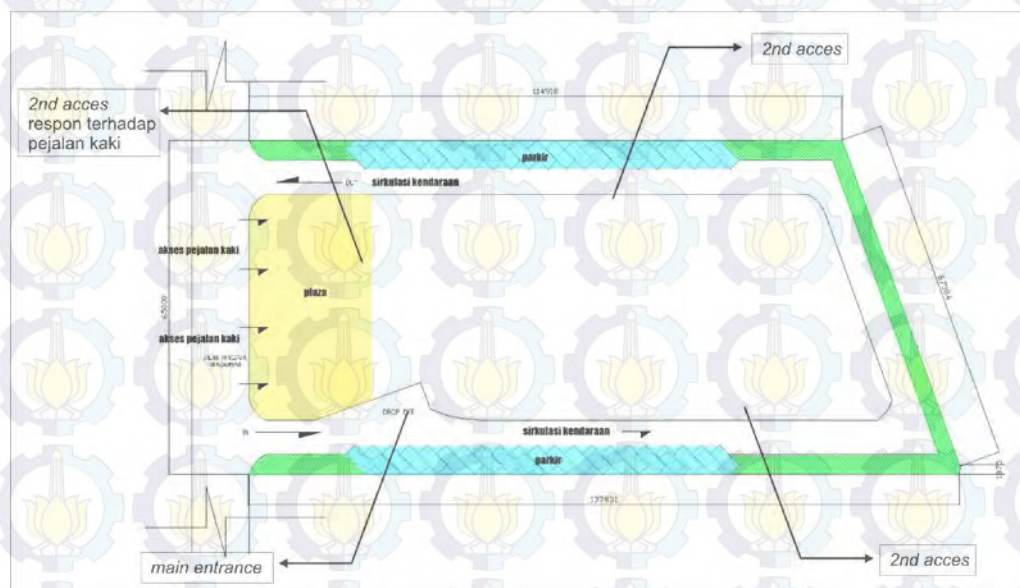
Gambar 4.9 Tanggapan rancangan terhadap kondisi tapak

Area pintu masuk utama kendaraan diletakkan di sisi selatan tapak, agar akses masuk tidak terhalang oleh bangunan lain, dan juga agar sirkulasi memutar tapak (*loop circulation*) dapat terwujud. Gagasan *loop circulation* pada tapak merupakan upaya untuk mendukung aktivitas yang merata ke seluruh bagian dalam site yang merupakan upaya untuk mewujudkan kriteria rancangan kesetaraan antar program ruang, juga respon terhadap kondisi kota yang rentan terhadap bencana alam, sehingga memudahkan evakuasi serta memudahkan akses pemeliharaan bangunan nantinya.

Area parkir diletakkan pada sisi utara dan selatan tapak, area dengan view yang tidak baik pada tapak, sekaligus dalam upaya untuk mendukung aktivitas yang merata dalam luasan tapak. Plaza pada barat tapak, selain mengikat tapak dengan lingkungan sekitarnya dengan menyambungkan area pejalan kaki dengan tapak, bertujuan untuk mengurangi kebisingan jalan masuk ke dalam tapak. Tata

letak *drop off area* yang berada di selatan tapak, merupakan respon terhadap pola sirkulasi kendaraan yang ada, sekaligus menggeser area penerima yang biasanya terletak di tengah tapak ke tepi.

Kriteria desain mengenai kesetaraan yang dicapai dengan mendistribusikan program ruang ke seluruh luasan tapak didukung oleh pola sirkulasi kendaraan yang memutar dalam tapak, serta tata letak parkir kendaraan. Hal ini memungkinkan semua program yang didistribusikan ke luasan tapak, dapat dicapai melalui sirkulasi memutar tersebut. Kriteria ini juga dicapai dengan cara meletakkan *drop off area* di tepi merespon pola sirkulasi dan bukan berada di didepan tapak. Di sisi lain, kemudahan akses dan tata letak parkir mengakibatkan tingkat pengawasan keamanan menjadi lebih besar, dibandingkan dengan rancangan *City Hotel* sebelumnya. Hal ini dapat diantisipasi dengan cara membatasi akses masuk ke dalam bangunan. Dapat dilihat melalui gambar :



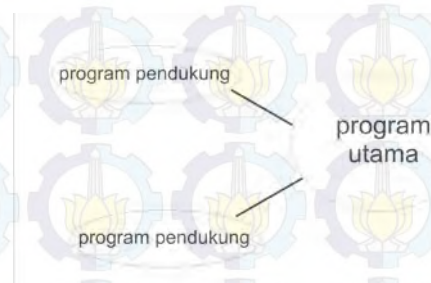
Gambar 4.10 Akses masuk ke bangunan dalam tapak

Pada gambar dapat dilihat pintu masuk utama ke dalam bangunan berada pada area *drop off* yang langsung menuju lobi, sedangkan akses pendukung lainnya merupakan respon terhadap fasilitas umum yang diwadahi oleh rancangan, tata letak parkir dan terhadap akses pejalan kaki.

Setelah menentukan sirkulasi dalam tapak, proses perancangan dilanjutkan dengan menterjemahkan konsep ide rancang yang didapat dari analisa terhadap makna batik Kawung. Proses ini merujuk kepada ide *displacement* yang dicetuskan oleh Peter Eisenman :

1. *Traces*

Trace atau jejak adalah kondisi lain dari teks dalam arsitektur (arsitektur dipandang sebagai sebuah teks), tanda atas sesuatu yang absen. Pada tahapan ini, konsep rancangan yang diperoleh dari makna batik Kawung di aplikasikan ke dalam hubungan programatik ruang dan geometri rancangan. Hotel pada umumnya dan *City Hotel* khususnya, hubungan programatik desain dan geometri rancangan dibuat hanya untuk memenuhi fungsi yang didukung, tanpa ada hal lain yang direpresentasikan. Program pendukung hadir sebagai *support* atau pendukung program utama, dan hubungan antara keduanya berdasarkan kedekatan ruang yang dibutuhkan, sehingga efektivitas ruang dalam dan pelayanan dapat dicapai. Hubungan antara program utama dan pendukung dilihat melalui gambar :



Gambar 4.11 Hubungan program ruang pada hotel

Demikian pula pada bentuk geometri sebuah *City Hotel*, yang dapat dikenali melalui fasad dan bentuk geometrinya. Bentuk geometri yang sederhana, menyatakan efektivitas ruang dalam dan fungsi yang didukungnya. Aplikasi makna batik dalam perancangan bertujuan agar hubungan antara programatik dan geometri rancangan dapat merepresentasikan hal lainnya di luar tuntutan fungsi dan efektivitas ruang. Aplikasi makna batik Kawung ke dalam rancangan dapat dilihat sebagai berikut :

- Programatik Rancangan

Makna batik Kawung merupakan hal diluar arsitektur yang ingin dicoba untuk dihadirkan. Analogi, merupakan cara yang ditempuh untuk mentransformasikan hubungan raja dan rakyat dalam makna batik Kawung ke hubungan program/ fungsi dalam *City Hotel*. Raja dianalogikan sebagai program pendukung, dan rakyat hadir sebagai program utama. Hubungan antara kedua program tersebut dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4.12 Hubungan program ruang rancangan

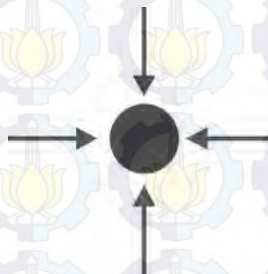
Hal ini menyebabkan hubungan antara program ruang dalam *City Hotel*, tidak lagi kaku dan lebih fleksibel dibandingkan dengan hubungan program ruang pada hotel sebelumnya (ditunjukkan pada gambar 2.2 halaman 25). *Meeting room, hall* dan kantor pengelola sebagai program pendukung dalam sebuah *City Hotel*, menjadi pusat atas kamar hotel dan lobby serta area penerima yang merupakan program utama dalam *City Hotel*. Hubungan antara program tersebut membentuk area kedatangan dalam rancangan *City Hotel*.

Area *retail, atm center, business center, gym, mini market* berada di area tengah site, menguatkan citra *city hotel*, yang tidak hanya mewadahi akomodasi tetapi juga mewadahi kegiatan bisnis, sedangkan ruang ME, spa, kolam renang berada di area belakang site bersama bersama dengan restoran dan kamar hotel sebagai program utama perancangan. Sebuah upaya untuk mendistribusikan program keseluruhan luasan site, harapannya didapat sebuah

kondisi setara antara kedua program tersebut, sehingga aspek *twoness* atau kesetaraan dapat dipenuhi.

- Geometri Rancangan

Hubungan antara program utama dan program pendukung, mempengaruhi geometri bentuk. Bentuk geometri yang menyatakan hubungan antar program utama dan program pendukung dalam rancangan adalah bentuk terpusat. Bentuk terpusat menurut Ching (1996) terdiri atas sebuah bentuk dominan yang berada tepat di pusat, dikelilingi oleh bentuk-bentuk sekunder. Bentuk terpusat cenderung memiliki orientasi *introvert*, memiliki orientasi ke dalam.



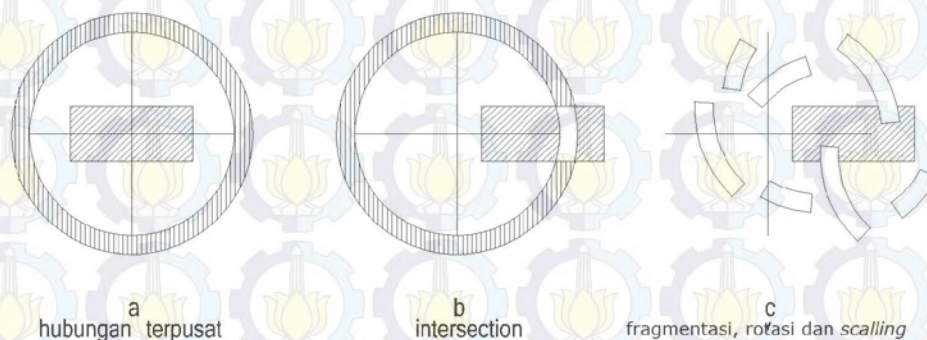
Gambar 4.13 Orientasi bentuk terpusat (Ching, 1996)

Ching (1996) lalu menerangkan bahwa bentuk terpusat menuntut adanya dominasi visual pada bentuk yang berada di pusat, dalam keteraturan atau susunan geometris. Oleh sebab itu bentuk terpusat memiliki ciri memusatkan diri, contohnya titik dan lingkaran. Bentuk ini dianggap paling ideal dalam menggambarkan kondisi terpusat, karena dikelilingi oleh lingkungannya, mendominasi titik dalam ruang serta memiliki orientasi ke dalam.



Gambar 4.14 Geometri Bentuk Terpusat (Ching, 1996)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa lingkaran merupakan bentuk geometri yang sesuai untuk menggambarkan hubungan program dalam rancangan, karena memiliki sifat yang dimiliki oleh geometri tersebut. Sifat tersebut antara lain sifat terpusat yang dimiliki oleh lingkaran, memungkinkan berfungsi sebagai poros dan menyatukan bentuk geometri yang berbeda. Selanjutnya eksplorasi terhadap hubungan program dalam rancangan dieksplorasi melalui geometri sebagai berikut :

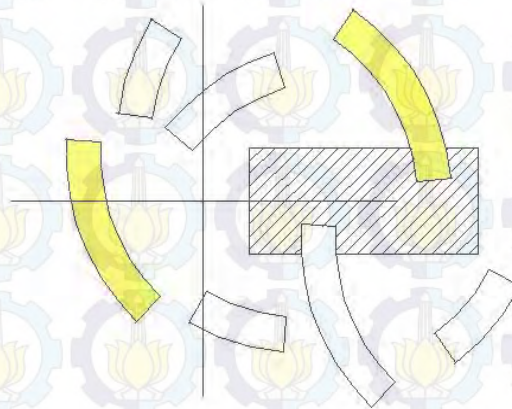


Gambar 4.15 Diagram geometri desain

Pada gambar diatas program utama ditunjukkan oleh bentuk geometri lingkaran yang mengitari bentuk geometri persegi panjang yang merupakan program pendukung dalam perancangan. Gambar a menunjukkan hubungan kedua program, pusat ditunjukkan oleh keberadaan program pendukung yang berada tepat ditengah orientasi lingkaran. Gambar b menunjukkan interseksi antara kedua geometri yang dapat dicapai dengan pergeseran dan atau rotasi bentuk geometri persegi sebagai pusat. Keberadaan pusat dipertanyakan kembali, dengan adanya bagian geometri yang menembus lingkaran sebagai pembatas orientasi. Hal serupa juga dipertanyakan apabila dilihat dari dalam bentuk geometri persegi panjang, maka bagian bentuk lingkaran yang menembus bentuk persegi panjang dapat dibaca sebagai pusat. Kondisi ini menunjukkan kondisi *Betweenness* antara pusat dan tepi.

Gambar c menunjukkan susunan baru akan sebuah hubungan antara bentuk pusat dan tepi, terjadi akibat fragmentasi, pengubahan skala, pengulangan dan rotasi dari bentuk utuh lingkaran. Mempertanyakan kembali

hubungan pusat dan tepi, serta orientasi, akan tetapi masih dikenali sebagai sebuah hubungan terpusat, dengan adanya kontrol massa yang berasal dari sebuah lingkaran, ditunjukkan oleh warna kuning pada gambar :



Gambar 4.16 Kontrol terhadap fragmentasi bentuk terpusat

Susunan inilah yang nantinya akan diwujudkan dalam perancangan sebagai sebuah bentuk geometri rancangan. Hasil pada gambar c pada akhirnya merupakan jejak/ *traces* dari sebuah bentuk geometri terpusat, sekaligus merupakan pengejawantahan konsep *the between within* yaitu menghadirkan sekaligus mengaburkan.

Proses ini memenuhi kriteria perancangan mengenai peranan referensi desain dalam rancangan. Sebuah rancangan yang tidak hanya merepresentasikan fungsi tetapi juga makna batik sebagai referensi desain, melalui tatanan geometri dan hubungan program ruang. Konfigurasi terpusat dengan program utama mengelilingi program pendukung merupakan hal spesifik yang didapat dari makna batik Kawung, sekaligus memenuhi kriteria setara antara program ruang dengan pembalikan hirarki.

2. *Twoones*

Twoness atau kesetaraan, mengacu pada kesetaraan atau kondisi tanpa hirarki atas kedua buah oposisi yang dipertentangkan. Oposisi yang ditemukan pada *city hotel* antara lain :

- Bentuk dan Fungsi

Dominasi fungsi terhadap bentuk sebuah hotel dapat dilihat pada pengertian hotel yang telah disebutkan pada kajian pustaka. Berikut tabel hubungan antara bentuk dan fungsi dalam sebuah hotel :

Tabel 4.8 Hubungan oposisi bentuk dan fungsi hotel

Fungsi	Bentuk
<ul style="list-style-type: none"> - Fasilitas yang menawarkan akomodasi dan makanan dengan bayaran uang (Lawson, 2004) - Klasifikasi hotel yang berdasar atas jumlah ruang dan fasilitas yang ditawarkan. - Kualitas kamar hotel yang menjadi fokus perancangan (Collins, 2001) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk mencerminkan fungsi yang didukung - Pada awal sejarah <i>City hotel</i> merupakan alih fungsi atas bangunan bersejarah (Lawson, 2004).

Kesetaraan atas bentuk dan fungsi dicapai dengan membalik perhatian atau fokus rancangan yang selama ini berfokus pada jumlah dan kualitas unit kamar, serta fasilitas yang ditawarkan kepada bentuk arsitektural tersusun atas geometri terjemahan dari konsep yang didapat dari makna batik Kawung kemudian mengisi susunan bentuk tersebut dengan fungsi, sehingga hasilnya adalah sebuah susunan geometri yang merepresentasikan makna batik Kawung, sekaligus merepresentasikan fungsi hotel (proses ini dapat dilihat pada gambar 4.13).

- Hirarki antara Program/ Fungsi Utama dan Program Pendukung

Berdasarkan kajian pustaka, jika merujuk pada pengertian hotel, maka didapatkan dua buah program/ fungsi yaitu program utama terdiri atas kamar hotel, restoran dan lobi, sedangkan fungsi pendukung meliputi fasilitas pendukung, yang dibedakan atas tingkatan privasi dimana zona publik (terdiri atas program penunjang) diletakkan pada area terluar dari tapak dan area privat (program utama) diletakkan pada area yang lebih dalam dari tapak. Hubungan antara program utama dan pendukung digambarkan sebagai berikut:

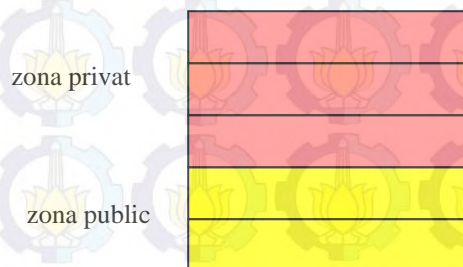


zona publik

zona semi privat/ privat

Gambar 4.17 Zonasi/ hirarki horisontal ruang hotel

Zonasi ruang dapat pula berupa zonasi vertikal, dimana area publik diletakkan dilantai terbawah, kemudian area privat yang terdiri atas program atau fungsi utama berada di atasnya.



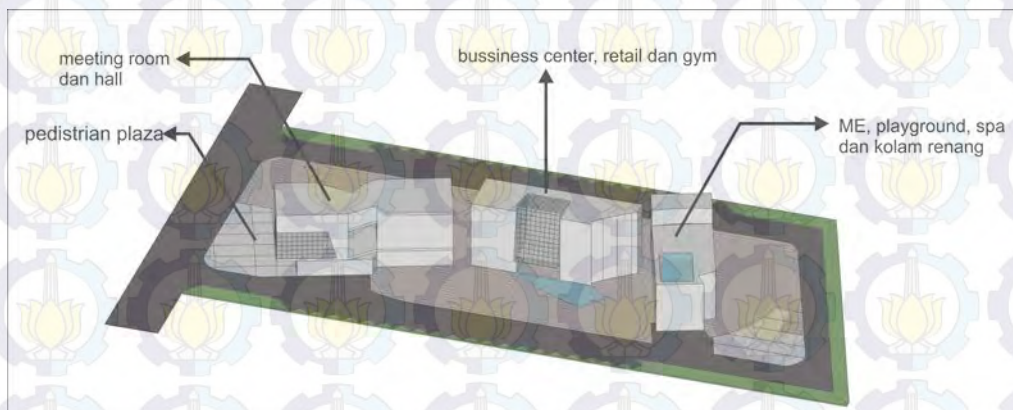
Gambar 4.18 Zonasi/ hirarki Vertikal

Kesetaraan antara program/ fungsi utama dan program/ fungsi pendukung dicapai dengan mendistribusikan program ke seluruh luasan site, serta menerapkan konsep yang didapat dari makna batik kawung, dimana program/ fungsi pendukung dikelilingi oleh program atau fungsi utama, dengan jumlah lantai yang sama, ditunjukkan pada gambar:



Gambar. 4.19 Konsep hubungan program secara vertikal

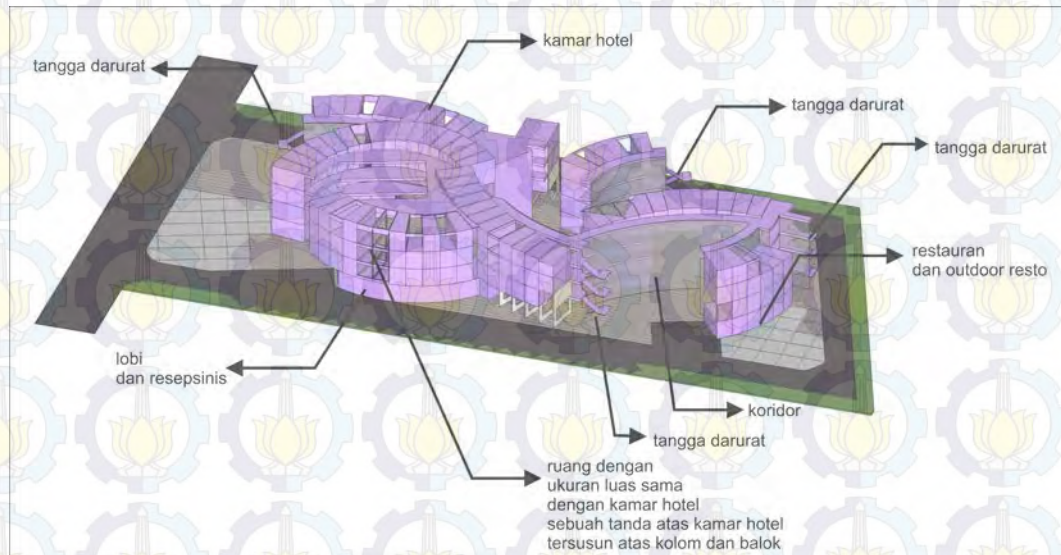
Hal pertama yang dilakukan adalah dengan meletakkan geometri dari program/ fungsi pendukung kedalam tapak. Terdiri atas 3 buah massa dengan program tertentu yang telah digambarkan pada diagram programatik sebelumnya. Perletakan program tersebut berporos pada titik tengah tapak, untuk menguatkan posisi pusat, kemudian rotasi atas massa dilakukan sebagai upaya untuk membebaskan ketergantungan pusat akan sebuah poros atau aksis tengah dalam tapak. Hal ini bertujuan pula untuk mendistribusikan program atau fungsi merata hampir keseluruhan bagian dalam site. Perletakan program/fungsi pendukung dapat dilihat pada gambar :



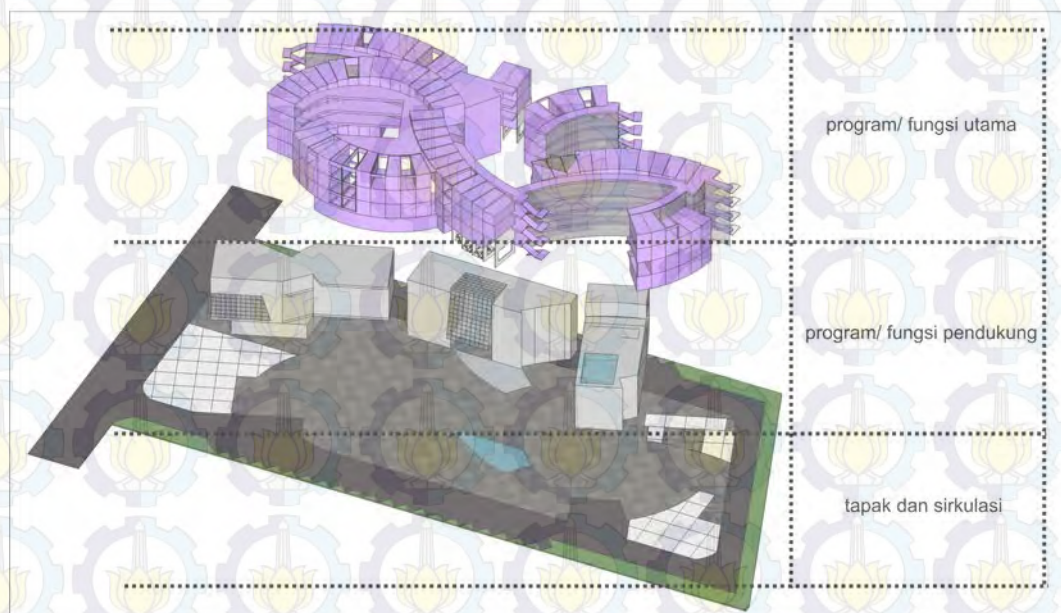
Gambar 4.20 Perletakan program pendukung dalam tapak

Setelah meletakkan program pendukung dalam site, proses selanjutnya adalah dengan menempatkan program utama yaitu akomodasi, lobi dan penerima serta restoran, mengelilingi program pendukung. Perletakan program utama ini tidak hanya mengelilingi, akan tetapi berupa interseksi dan interlocking, harapannya posisi pusat akan terus dipertanyakan seiring dengan

hubungan yang tercipta antara program utama dan pendukung. Hal ini menyebabkan bentuk massa program/ fungsi pendukung tidak lagi utuh. Perletakan program utama dalam tapak dapat dilihat pada gambar 4.18.



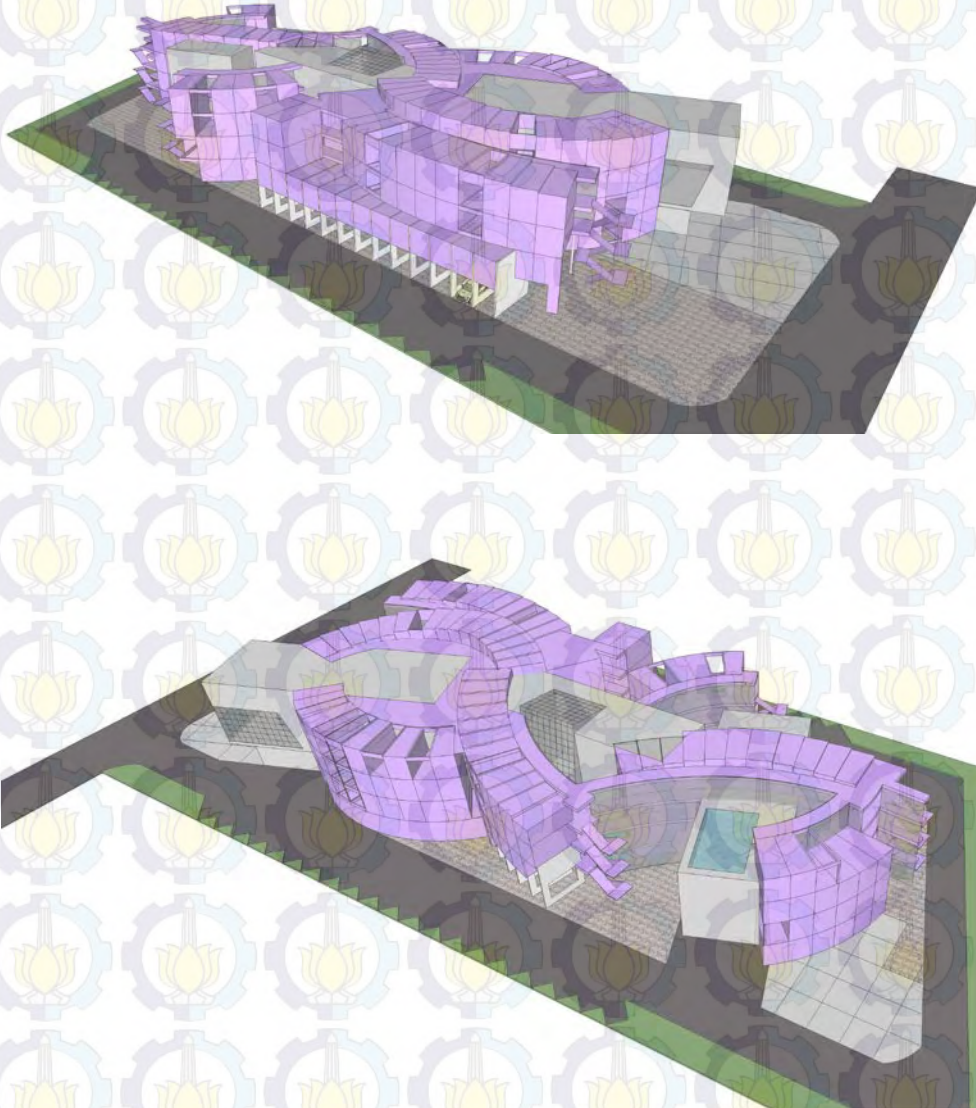
Gambar 4.21 Perletakan program/ fungsi utama dan sirkulasi darurat



Gambar 4.22 Juxtaposisi program/ fungsi utama dan program/ fungsi pendukung

Rujukan hubungan program ruang yang diaplikasikan untuk mewadahi fungsi *City Hotel*, memberikan ambiguitas atas rancangan, yaitu sebuah rancangan yang merepresentasikan makna batik Kawung sekaligus mewadahi fungsi yang

didukung, atau sebuah elemen arsitektur yang berdiri sendiri secara independen.

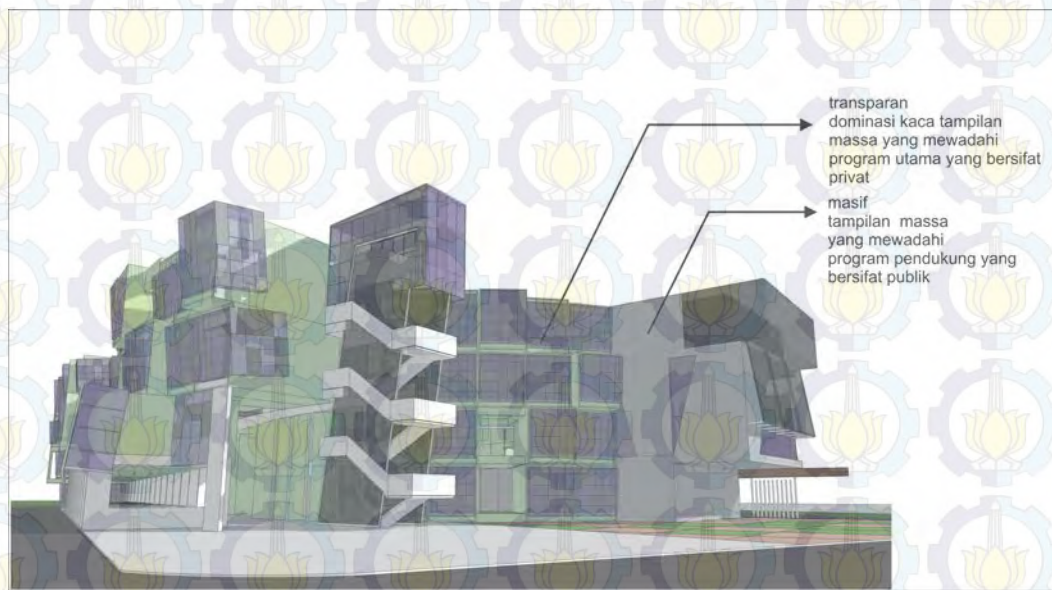


Gambar 4.23 Perspektif mata burung rancangan

Gambar 4.23 menunjukkan interaksi yang merupakan hasil dari juxtaposisi massa yang mewadahi program/ fungsi pendukung dan massa yang mewadahi program utama, serta sirkulasi dalam tapak. Kesetaraan antara kedua buah program tidak hanya diwujudkan melalui letak, akan tetapi terlihat pula pada

jumlah lantai yang sama, sehingga tidak ditemukan lagi zonasi ruang secara vertikal pada rancangan.

Kesetaraan antara kedua program dapat diterjemahkan pula ke dalam perancangan fasad bangunan, dengan cara pembalikan hirarki. Massa yang menyatakan program utama (area semi privat dan privat) dihadirkan lebih transparan dengan memperbanyak penggunaan material kaca, sebaliknya massa yang menyatakan program pendukung (area publik) dihadirkan lebih masif dengan sedikit penggunaan material kaca dan permainan sistem shading.



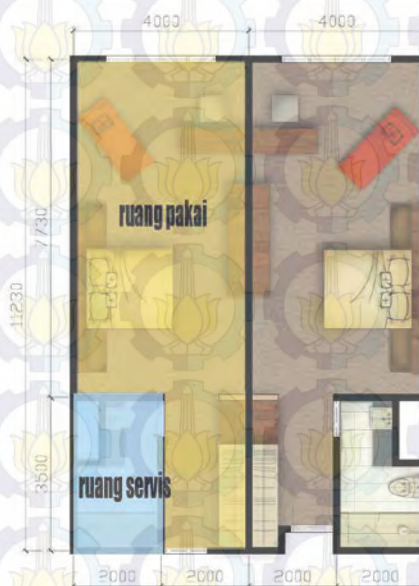
Gambar 4.24 Aspek *twoness* pada fasad rancangan

Kriteria rancangan mengenai oposisi bentuk dan fungsi dipenuhi dalam proses ini, dengan mengutamakan perhatian perancangan kepada bentuk arsitektural melalui fragmentasi, rotasi dan pengubahan skala atas bentuk terpusat (terjemahan dari konsep yang didapat dari makna batik Kawung). Akan tetapi karena keterbatasan luasan tapak, fragmentasi geometri yang dilakukan tidak dapat optimal, meski demikian bentuk geometri yang terjadi masih dapat dikenali sebagai fragmentasi atas bentuk geometri terpusat. Bentuk geometri yang terjadi kontras dengan lingkungan sekitar, hal ini memenuhi kriteria bahwa bentuk arsitektur sebuah hotel dapat menjadi *sign* sekaligus *brand* bagi hotel itu sendiri, walaupun akibat penerapan konsep dalam geometri rancangan menyebabkan

rancangan menjadi tidak efektif bila dibandingkan dengan rancangan hotel dengan luasan tapak yang sama. Hal ini juga berpengaruh pada membengkaknya biaya pembangunan dan pemeliharaan bangunan kelak.

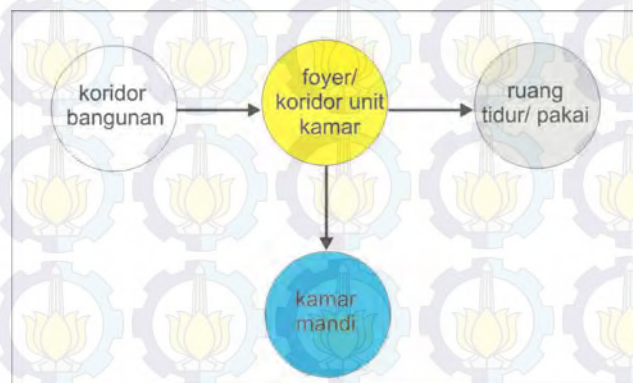
- Hirarki dalam Unit Kamar Hotel

Hirarki dalam perancangan hotel pada umumnya dan *City Hotel* pada khususnya, tidak hanya ditemukan pada bentuk dan fungsi, serta antara fungsi utama dan fungsi pendukung, akan tetapi juga ditemukan pada rancangan dalam unit kamar hotel. Unit kamar sebuah hotel terdiri atas ruang tidur dan area kamar mandi, dimana ruang tidur selalu mendapatkan porsi luasan yang lebih besar, dan meletakkan area kamar mandi pada sudut ruangan, dengan luasan yang lebih sempit. Pada gambar 4.17 terlihat hirarki antara ruang pakai (ruang tidur) dan kamar mandi sebagai ruang servis, melalui perletakan dan luasan ruang.



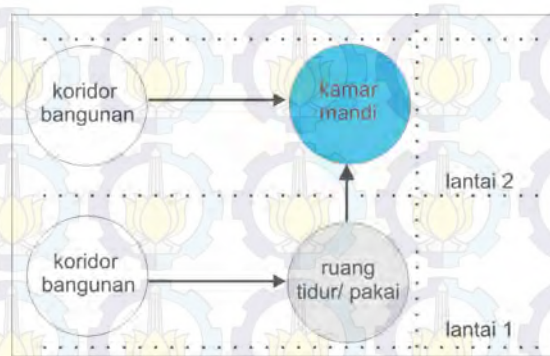
Gambar 4.25 Denah kamar hotel (www.nustudio.blogspot.com, 2014)

Hubungan antara kedua ruang tersebut terhadap sirkulasi dalam hotel dapat dilihat melalui gambar :



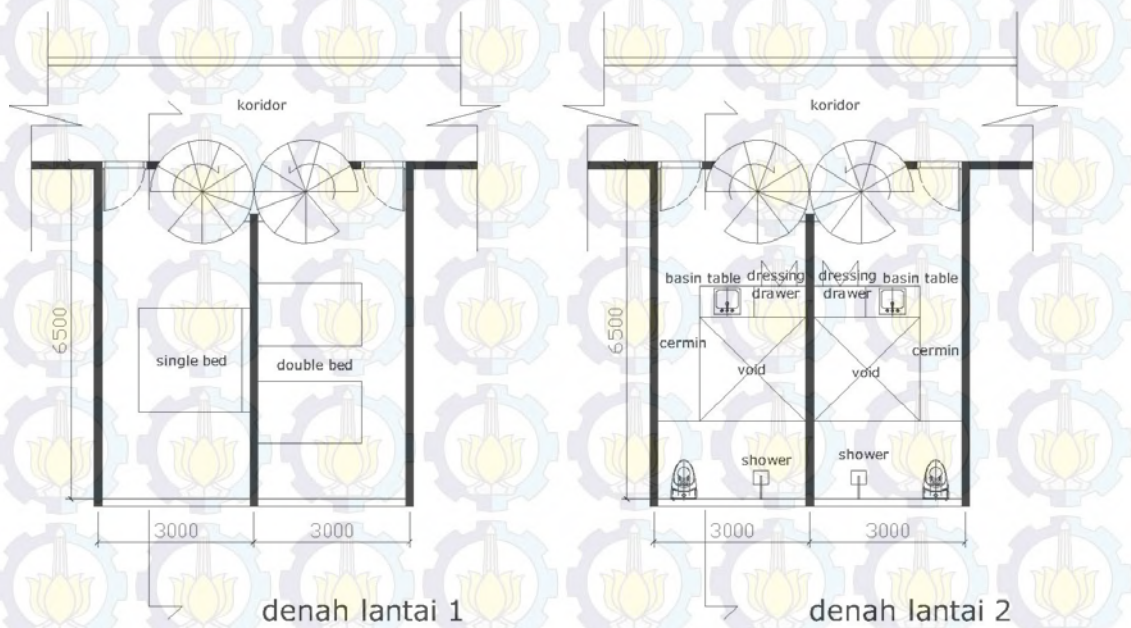
Gambar 4.26 Urutan ruang dalam kamar hotel

Dari gambar diatas dapat dilihat urutan atau hirarki dalam kamar hotel. Ruang-ruang dalam unit kamar dihubungkan dengan sebuah koridor/ foyer yang terletak didepan kamar mandi, urutan tersebut menyatakan adanya hirarki dalam ruang unit hotel. Kondisi setara antara kedua hal tersebut dapat dicapai dengan cara membuat luasan ruang yang sama bersarnya. Hal ini dapat dicapai dengan memandang bahwa hubungan antara ruang dalam sebuah unit kamar hunian tidak secara horisontal melainkan secara vertikal, sehingga kedua ruang dapat benar-benar setara baik dalam hal pencahayaan ataupun view yang didapat. Kamar mandi sengaja diletakkan diatas ruang tidur, hal ini dilakukan dengan tujuan pembalikan hirarki secara vertikal, harapannya kondisi yang benar-benar setara antara ruang tidur dan kamar mandi. Hal ini dilihat pada gambar:



Gambar: 4.27 Konsep hubungan ruang dalam *single and double bedroom*

Pada gambar 4.27 menunjukkan bahwa masing-masing ruang dapat diakses melalui koridor dalam bangunan hotel, maupun melalui ruang dalam unit hotel, akan tetapi hubungan ruang tersebut tidak lagi horisontal namun vertikal. Denah rancangan dan potongan ruang dalam *single and double bed room* dapat dilihat melalui gambar:



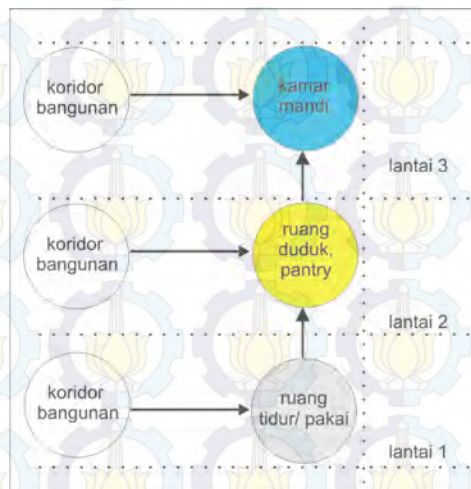
Gambar 4.28 Denah kamar *single* dan *double bed*



Gambar 4.29 Potongan *single* dan *twin bedroom*

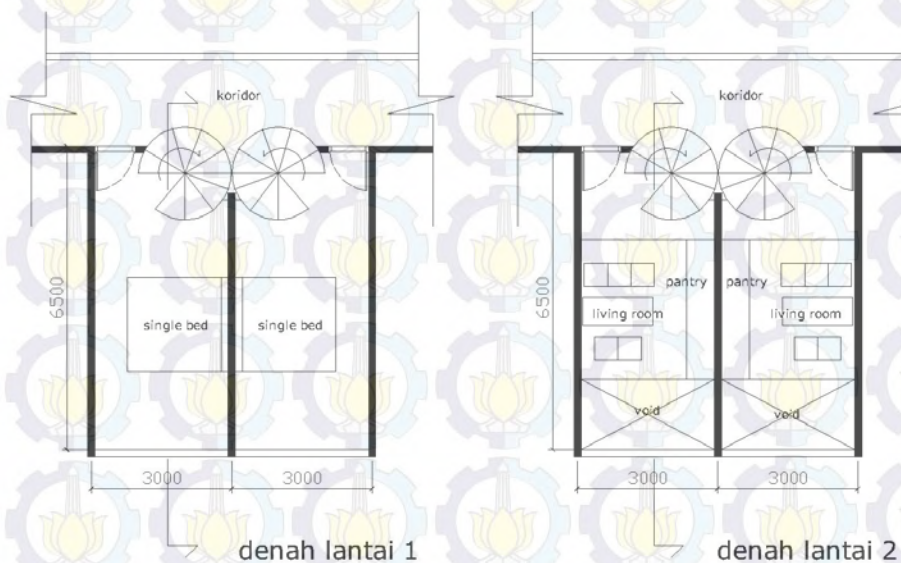
Void pada lantai kamar mandi, bertujuan untuk menjaga proporsi perbandingan luas ruang fungsi antara kamar mandi dan ruang tidur, selain itu juga untuk menghadirkan interaksi antara ruang tidur dan kamar mandi. Sebuah pengalaman ruang berbeda dalam unit kamar hotel.

Kamar suite, kamar yang memiliki perbedaan pada tambahan ruang keluarga, memiliki ketinggian lebih satu lantai dibandingkan kamar tidur dengan *single* ataupun *double bedroom*.

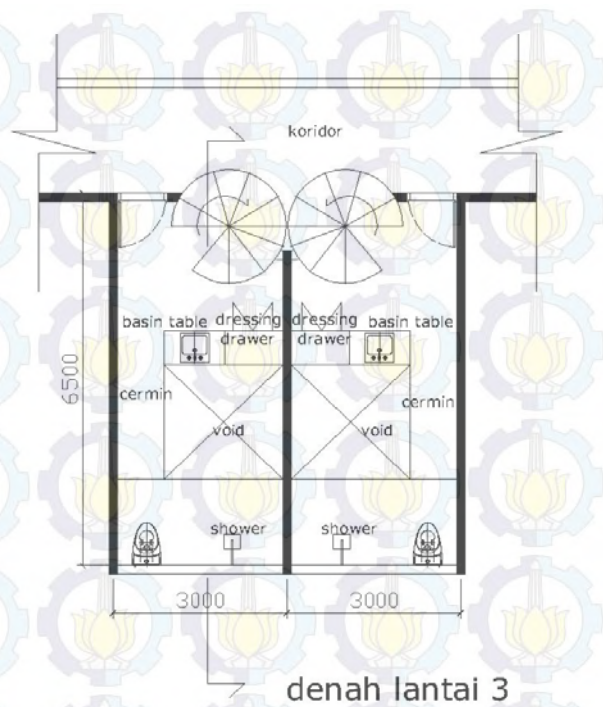


Gambar 4.30 Konsep hubungan ruang dalam *suite room*

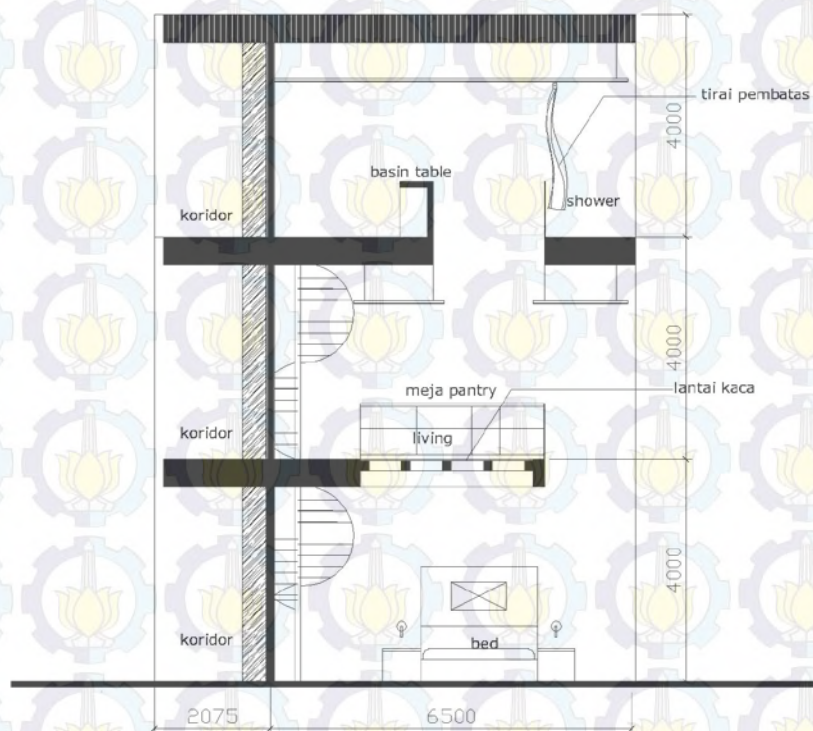
Tingkatan hirarki vertikal juga mengalami pembalikan, dimana kamar mandi menempati posisi lantai paling atas, diikuti dengan ruang keluarga dan yang paling bawah ruang tidur. Rancangan denah dan potongan kamar tipe *suite* dapat dilihat melalui gambar berikut :



Gambar 4.31 Denah kamar lantai 1 dan 2 tipe *suite*



Gambar 4.32 Denah lantai 3 kamar *suite*



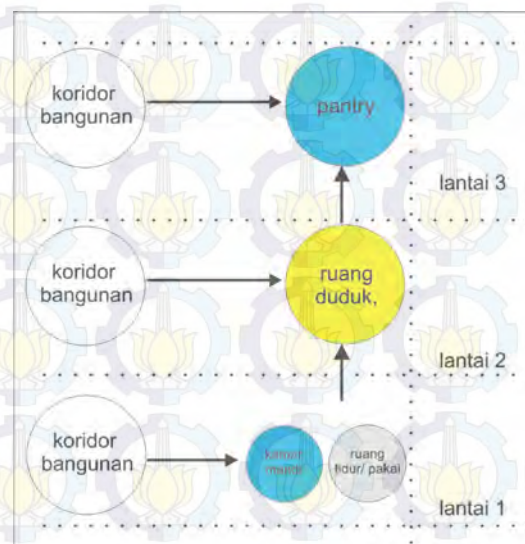
Gambar 4.33 Potongan kamar tipe *suite*

Demikian pula pada kamar tipe *suite* void diletakkan pada lantai *living area* dan kamar mandi, dengan demikian ruang tidur sebagai ruang pakai

utama dalam sebuah unit kamar hotel masih dapat dikenali karena luasan ruang tidak berkurang oleh adanya void. Penggunaan kaca pada lantai *living area*, menambah interaksi dengan ruang tidur dibawahnya.

Kriteria kesetaraan antara ruang-ruang dalam unit kamar dalam hotel terpenuhi melalui proses desain di atas (luasan ruang yang sama dan pembalikan hirarki vertikal). Akan tetapi kemudahan akses serta kenyamanan bagi pengguna tidak diutamakan terutama pada kamar tipe *suite room*. Hubungan ruang kamar mandi dan ruang tidur yang terlalu jauh (terpisah 2 lantai), serta ruang *living* dan *pantry* tidak terlalu leluasa (*living area* dalam *City Hotel* digunakan juga sebagai area pertemuan), menyebabkan kenyamanan aktivitas dalam unit *suite room* menjadi sangat kurang, mengingat pengguna pada tipe kamar ini adalah orang yang memiliki kelebihan finansial dibandingkan dengan pengguna pada kamar tipe *single* atau *double bed*.

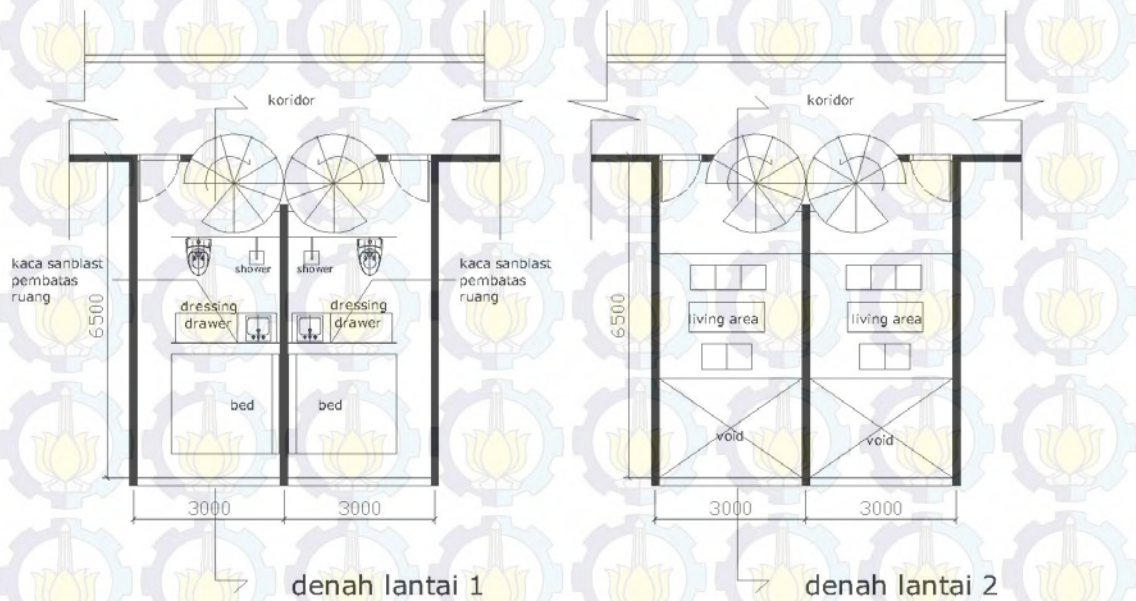
Oleh karena itu diperlukan sebuah elaborasi pada hubungan ruang dalam tipe *suite room* agar kedua kriteria yaitu kesetaraan antara ruang dalam unit, serta perhatian terhadap kenyamanan pengguna dapat dipenuhi. Elaborasi atas kedua kriteria tersebut dapat dilihat melalui gambar konsep :



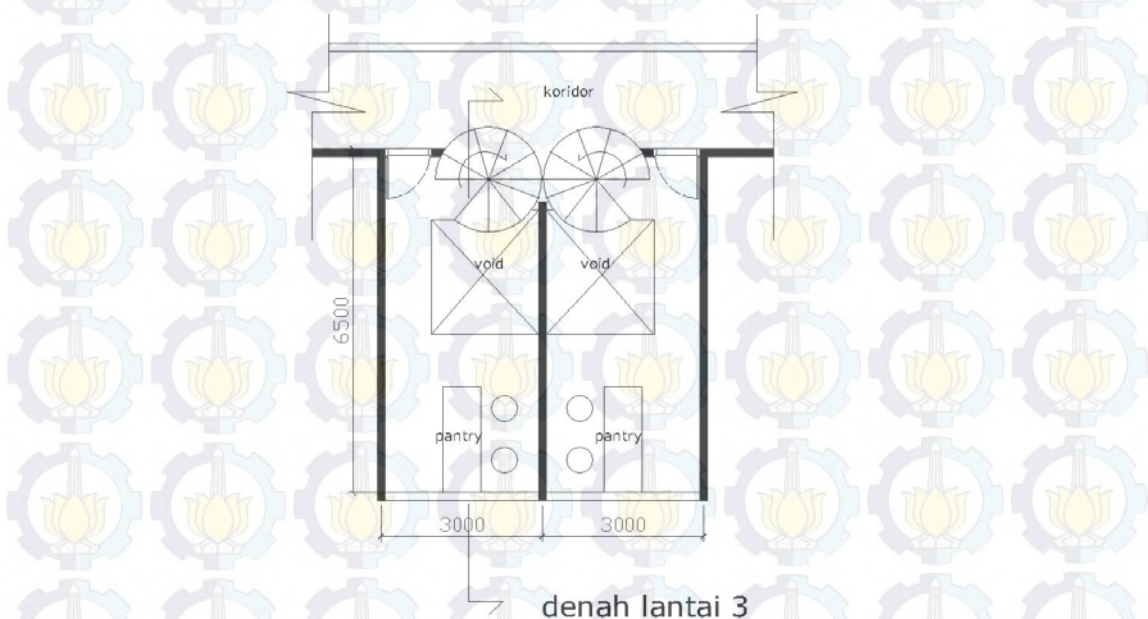
Gambar 4.34 Konsep perubahan hubungan ruang dalam *suite room*

Perubahan konsep hubungan ruang terlihat pada kamar mandi dan ruang tidur yang berada pada lantai yang sama, bertujuan untuk memudahkan akses

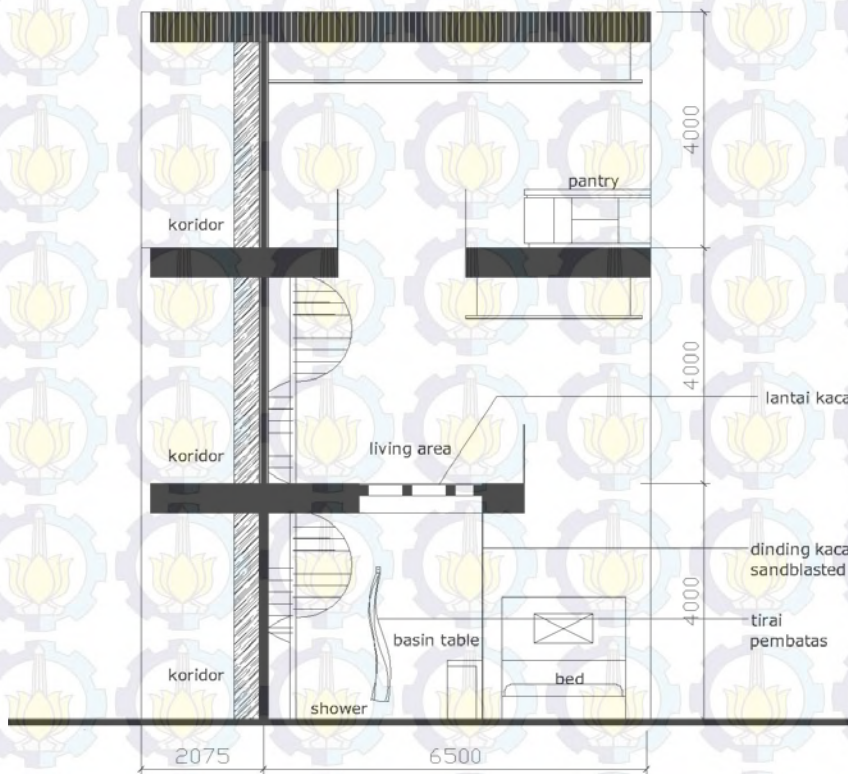
untuk menuju kamar mandi. Area *living* dipisahkan dengan *pantry* dengan tujuan untuk memberikan keleluasaan aktivitas pada *living area*, mengingat ruang ini tidak hanya dapat digunakan sebagai ruang duduk atau menerima tamu, tetapi juga mewadahi aktivitas pertemuan (*meeting*). Rancangan denah dan potongan kamar tipe *suite room* menjadi:



Gambar 4.35 Denah perubahan lantai 1 dan 2 *suite room*



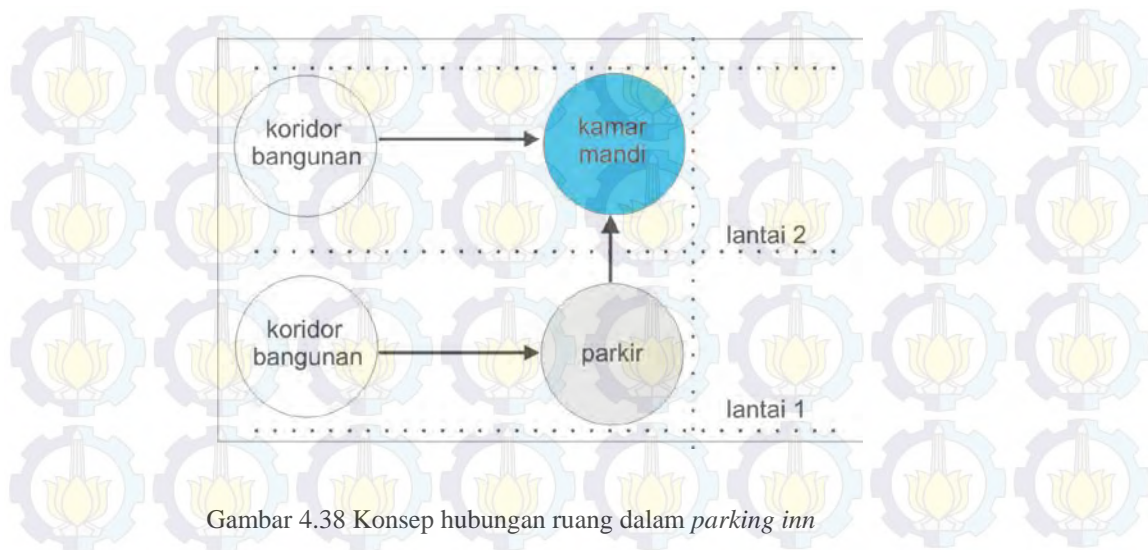
Gambar 4.36 Denah perubahan lantai 3 *suite room*



Gambar 4.37 Potongan perubahan kamar tipe *suite room*

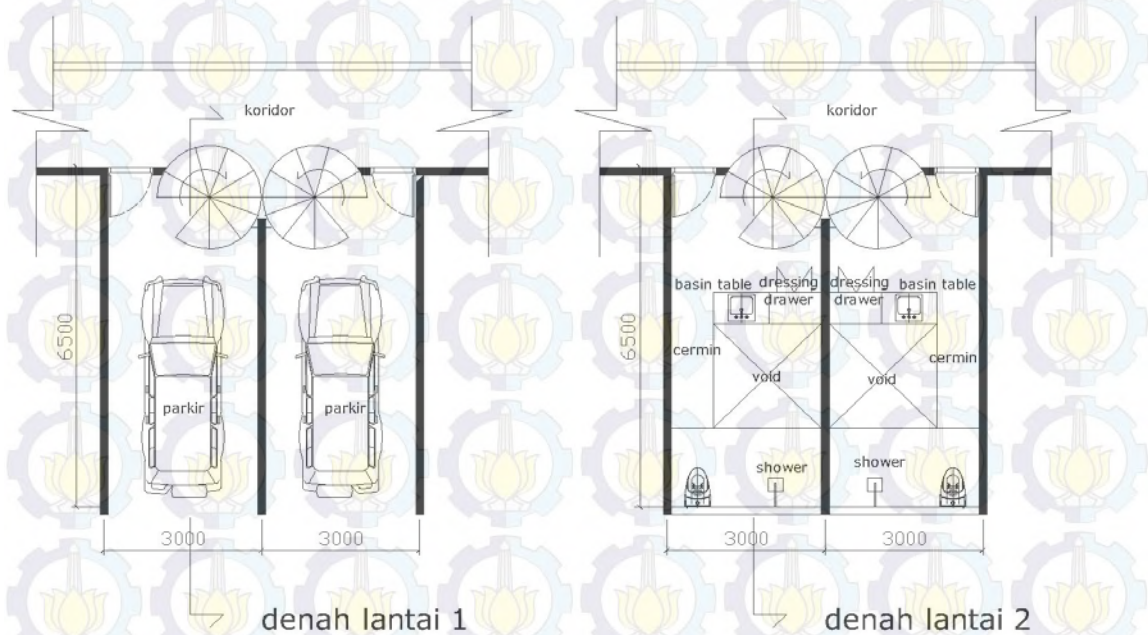
Penggunaan material kaca pada lantai serta void dalam ruang, memungkinkan interaksi ruang secara vertikal dalam unit kamar *suite room*. Kedekatan ruang antara ruang tidur dan kamar mandi menjaga kemudahan akses bagi pengguna, harapannya menambah tingkat kenyamanan dalam ruang. Kesetaraan antara kamar mandi dan ruang tidur dicapai dengan membagi dua luasan lantai sama besar.

Lebih jauh lagi jika dikembalikan kepada makna dasar sebuah hotel, adalah sebuah fasilitas yang menyediakan akomodasi dan makanan dengan bayaran uang (Lawson, 2004) maka digagas sebuah ruang *parking inn*, yaitu sebuah ruang parkir dengan toilet pribadi yang diakses secara privat, sehingga memberikan keragaman menginap atau istirahat sementara dalam *city hotel*, tanpa harus keluar dari kendaraan pribadi masing-masing. Harapannya untuk memenuhi *City Hotel* yang dikenal juga sebagai hotel transit. Konsep mengenai *parking inn* dapat dilihat melalui gambar 4.38.

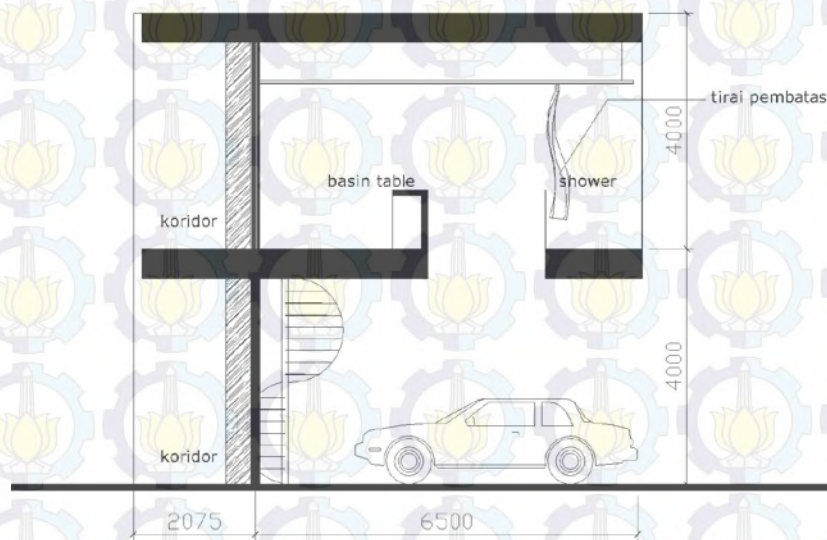


Gambar 4.38 Konsep hubungan ruang dalam *parking inn*

Masing – masing ruang pada lantai yang berbeda dihubungkan dengan sirkulasi tangga pada ruang dalam, dan terhubung dengan koridor dalam bangunan *City Hotel*. Penerapan konsep hubungan ruang ke dalam rancangan denah dan potongan dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4.39 Denah *parking inn*



Gambar 4.40 Potongan *parking inn*

Kriteria rancangan mengenai kesetaraan antara ruang- ruang dalam unit kamar hotel terpenuhi dalam proses ini melalui pemberian luasan ruang yang sama dalam tatanan hubungan ruang vertikal. Interaksi yang terjadi dalam unit kamar hotel melalui pemakaian material kaca dan penggunaan void dalam ruang, menghadirkan sebuah pengalaman ruang yang berbeda dibandingkan dengan hotel sebelumnya. Hal ini merupakan wujud dari pengejawantahan kriteria *escapism*, yang menurut Collins (2001) tidak ditemukan pada hotel sebelumnya, sebuah elemen fantasi yang membedakan sekaligus menjadi daya tarik sebuah hotel. Namun demikian terdapat kelemahan pada rancangan ini jika dikaitkan dengan kriteria perancangan sebuah *city hotel* yaitu aspek efektivitas ruang serta faktor kenyamanan dalam unit kamar hotel.

3. *Betweeness*

Betweeness atau keantaraan merupakan kondisi yang menunjukkan hampir merujuk ke suatu obyek, juga merujuk ke lainnya. Secara umum, geometri rancangan dan hubungan program ruang dalam rancangan tidak hanya merepresentasikan fungsi yang didukung, tetapi juga makna batik Kawung. Kondisi keantaraan dapat dirasakan secara visual maupun secara kualitas ruang.

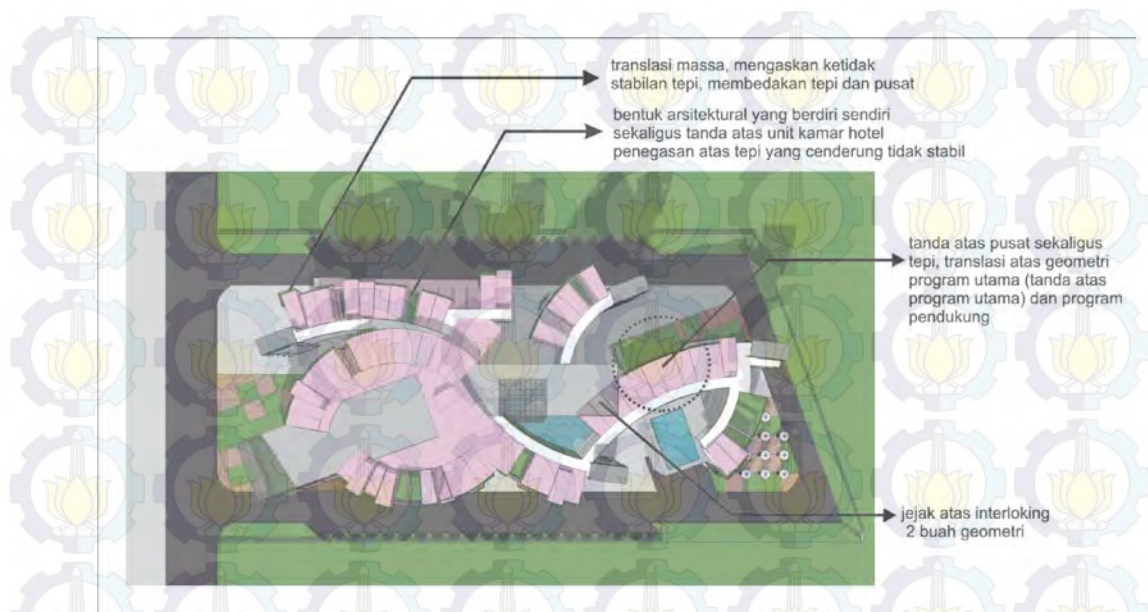
a. Secara Visual

Geometri rancangan sebuah hotel sebelumnya hanya merepresentasikan fungsi yang didukung, yaitu fasilitas akomodasi penginapan dan fasilitas penunjangnya, dengan mempertimbangkan efektivitas ruang dan sirkulasi, tanpa mencoba mengkomunikasikan hal lain baik dalam arsitektur maupun hal di luar arsitektur. Hal ini sesuai dengan pendapat Lawson (2004) yang menyatakan bahwa pada awal perkembangannya *City Hotel* merupakan alih fungsi bangunan- bangunan yang sudah ada sebelumnya. Hubungan antara fungsi utama dan pendukung dalam geometri rancang pada rancangan hotel sebelumnya dapat dilihat sebagai berikut :



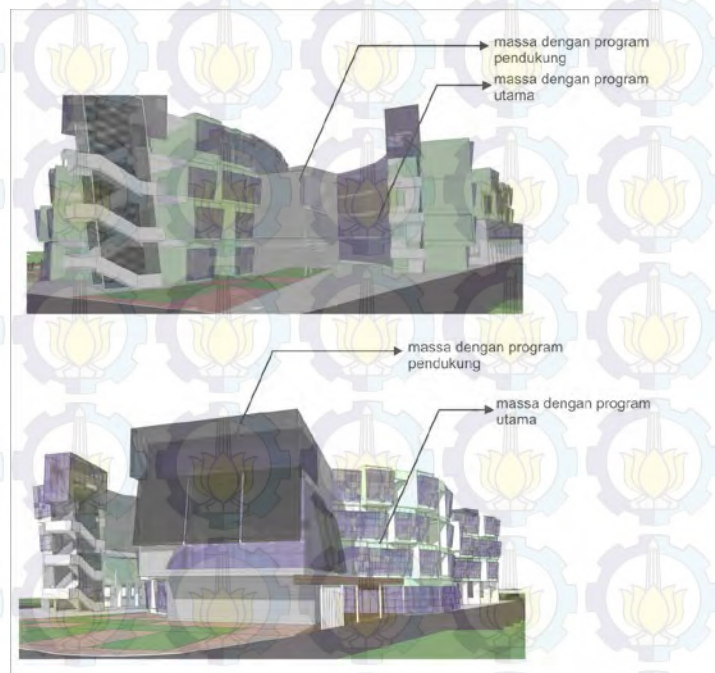
Gambar 4.41 Geometri rancangan hotel sebelumnya

Makna batik Kawung merupakan hal yang ingin dikomunikasikan dalam perancangan melalui analogi. Bentuk geometri terpusat merupakan terjemahan dari hubungan programatik ruang yang mengacu pada makna batik Kawung, dihadirkan tidak secara langsung atau serta merta melainkan melalui translasi, fragmentasi dan rotasi, akan tetapi masih dapat dikenali sebagai sebuah bentuk yang berasal dari bentuk terpusat. Hal ini menunjukkan kondisi keantaraan yaitu menghadirkan sekaligus mengaburkan. Hasilnya massa dengan fungsi utama terpecah mengelilingi massa dengan fungsi pendukung. Hal ini dapat dilihat melalui gambar :



Gambar 4.42 Aspek *betweeness* pada tatanan geometri rancangan

Hubungan antara pusat dan tepi dalam tatanan geometri rancangan dipertanyakan dengan melakukan translasi salah satu geometri. Jika dilihat melalui sudut pandang mata manusia :



Gambar 4.43 Geometri rancangan perspektif mata manusia

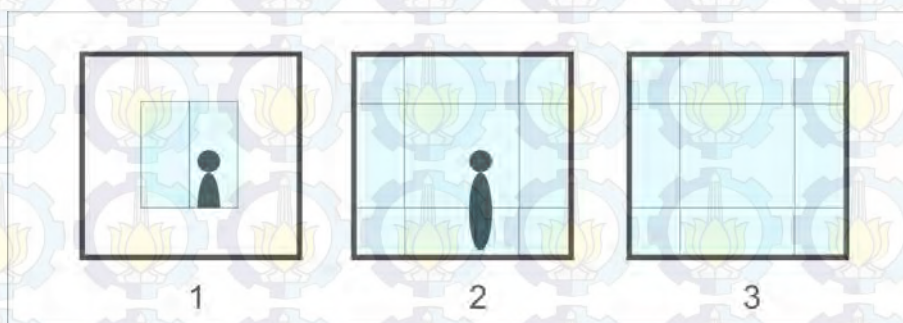
Pada gambar 4.43 terlihat hubungan geometri rancangan, terdiri atas massa dengan program pendukung yang berada di tengah dan massa dengan program utama berada di tepi mengelilingi massa dengan program pendukung.

Hasil rancangan ini tidak hanya menunjukkan proses pembalikan hirarki atas hubungan massa geometri, akan tetapi secara spesifik merujuk kepada hubungan raja dan rakyat dalam makna batik Kawung.

Massa dengan program utama lebih transparan dibandingkan dengan massa dengan program pendukung, hal ini merupakan upaya pembalikan hirarki pada fasad bangunan dengan tujuan menghadirkan kesetaraan pada kedua massa.

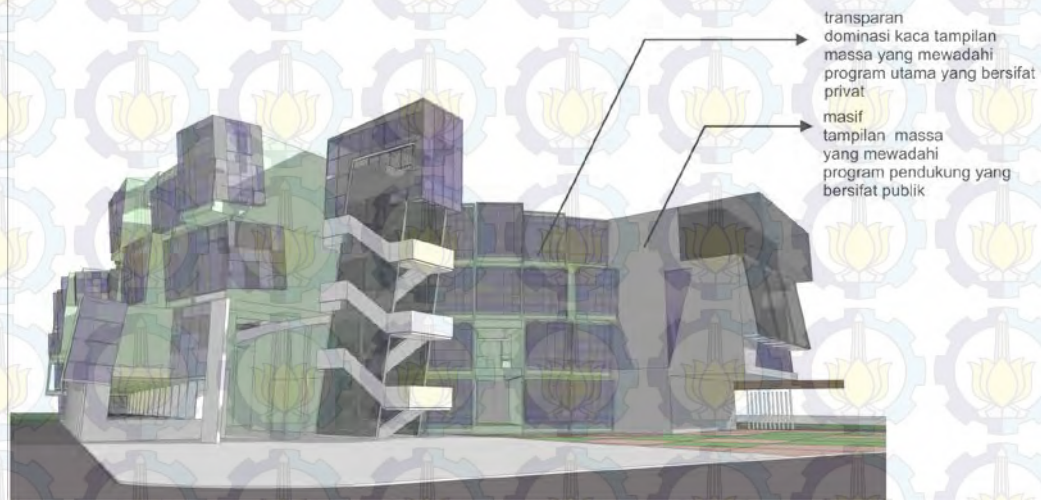
-Jendela pada fasad

Jendela kaca pada unit kamar hotel dihadirkan dengan tujuan untuk mendapatkan pencahayaan alami ke dalam kamar, serta menyediakan view dari dalam kamar keluar, sehingga jendela kamar hotel dibuat secukupnya, sebanding dengan luasan kamar hotel (Lawson, 2004), selain itu ukuran jendela kaca pada rancangan hotel sebelumnya menandakan tingkat privasi ruang pada hotel.



Gambar 4.44 Konsep jendela kaca pada fasad

Jendela kaca pada rancangan dihadirkan tidak hanya untuk memenuhi fungsi tersebut. Jendela kaca pada rancangan dihadirkan sebagai layaknya jendela, yang berfungsi untuk memasukkan pencahayaan alami ke dalam ruang kamar pada gambar 1 (pada gambar 4.44), sebagai dinding pembatas ruang dalam dan ruang luar pada gambar 2 (pada gambar 4.44), juga berdiri sendiri tanpa fungsi yang didukung pada gambar 3 (pada gambar 4.44). Penerapan konsep pada rancangan dapat dilihat melalui gambar 4.45.

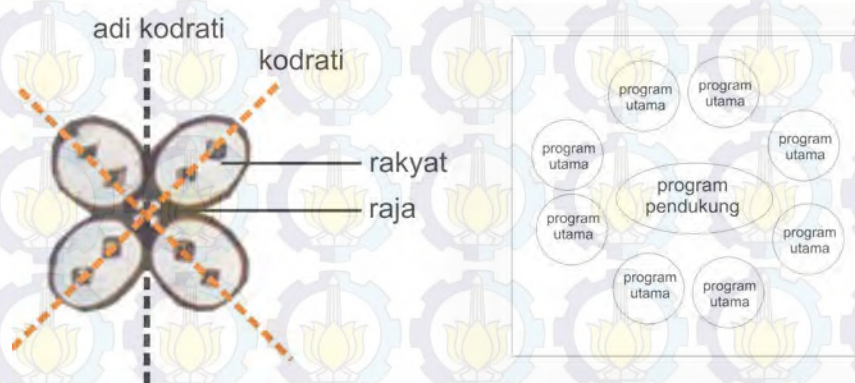


Gambar 4.45 Kaca pada fasad

b. Secara Kualitas Ruang

Secara umum hubungan ruang dalam hotel disusun berdasarkan zonasi tingkat privasi ruang, baik secara vertikal maupun horisontal. Hal ini telah dijelaskan pada hirarki program ruang pada proses *twoness*.

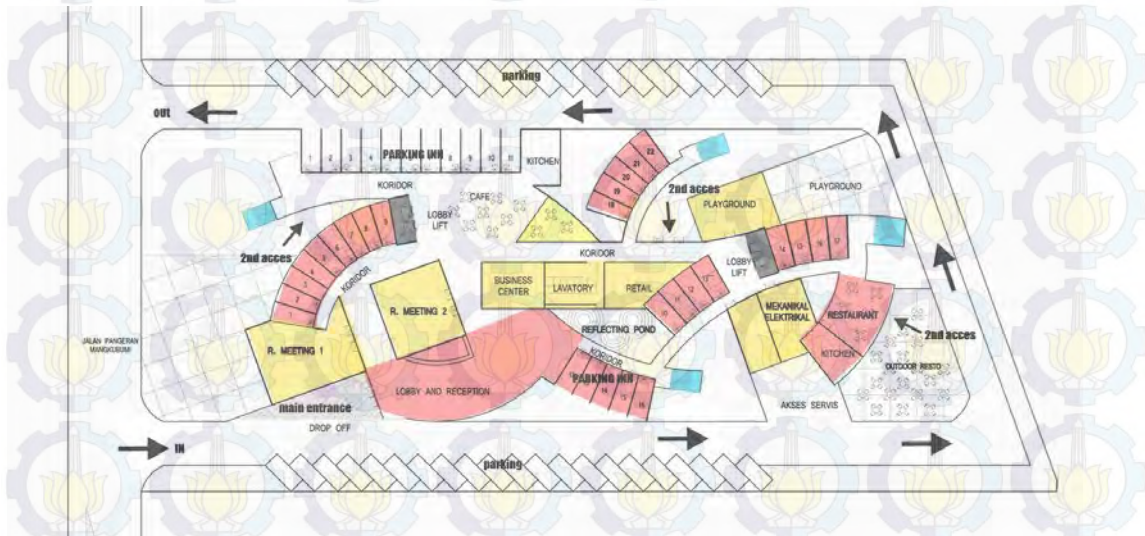
Hubungan antara raja dan rakyat dalam makna batik Kawung, dianalogikan ke dalam hubungan programatik rancangan sebagai hal yang ingin dikomunikasikan melalui interaksi ruang dalam.



Gambar 4.46 Konsep hubungan program ruang

Interaksi ruang yang terjadi akibat susunan program ruang berdasarkan makna batik Kawung menghasilkan sebuah pengalaman ruang yang berbeda dalam *City hotel*. Sebuah kondisi *betweeness*, sebuah fasilitas akomodasi

penunjang aktivitas rekreasi sekaligus sebuah area rekreasi dengan pengalaman ruang yang berbeda melalui interaksi antar program ruang.



Gambar 4.47 Hubungan program ruang dalam denah

Warna merah pada gambar 4.30 menunjukkan program utama sedangkan program pendukung ditunjukkan oleh warna kuning. Interaksi antara kedua program tersebut lah yang mengakibatkan pengalaman ruang yang berbeda pada rancangan *City hotel*.

Proses ini menerangkan peranan referensi desain, dapat dirasakan baik secara visual maupun kualitas ruang. Walaupun demikian secara visual maupun secara kualitas ruang, bentuk geometri rancangan maupun interaksi ruang tidak serta merta merujuk kepada batik Kawung. Hal ini merupakan konsep dekonstruksi, dimana makna tidak serta merta hadir langsung melalui tanda akan tetapi melalui serangkaian rantai penanda, hal yang membedakan dengan semiotika dimana tanda merupakan jembatan atas makna, obyek dan tujuan akhir (Fayyadl, 2005).

Fragmentasi geometri rancangan dan hubungan program ruang dalam dapat dikatakan sebagai tanda atas bentuk terpusat, kemudian bentuk terpusat merupakan tanda atas hubungan raja dan rakyat dalam makna batik Kawung, sedangkan makna batik Kawung merupakan tanda atas kehadiran batik Kawung.

4. *Interiority*

Interiority mengacu pada kondisi atau upaya untuk memunculkan hal-hal yang termarginalkan atau terabaikan pada rancangan sebelumnya. Pada rancangan hotel sebelumnya ditemukan bahwa fungsi lebih diutamakan daripada bentuk arsitektural, serta terdapat hirarki ruang yang mengikat pada hubungan ruang dalam. Hal tersebut dijabarkan sebagai berikut :

- Oposisi Bentuk dan Fungsi

Fungsi ruang dalam, selalu diutamakan dalam rancangan hotel sebelumnya, mengabaikan bentuk arsitektural sebagai pasangan konsep oposisi dari fungsi. Analisa mengenai oposisi bentuk dan fungsi dalam rancangan hotel sebelumnya dapat dilihat pada tabel 4.8 halaman 96. Pembalikan perhatian pada bentuk arsitektural yang didapat dari konsep makna batik Kawung, merupakan cara yang ditempuh agar bentuk dan fungsi dapat berdiri secara setara (pembalikan hirarki). Bentuk arsitektural yang dibagi atas massa yang mewadahi program utama dan program pendukung, disusun berdasarkan konsep yang didapat dari telaah makna batik Kawung, sehingga hasilnya adalah sebuah tatanan arsitektural yang tidak hanya merepresentasikan fungsi sebuah hotel, tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung.

- Hirarki antara Program Utama dan Program Pendukung

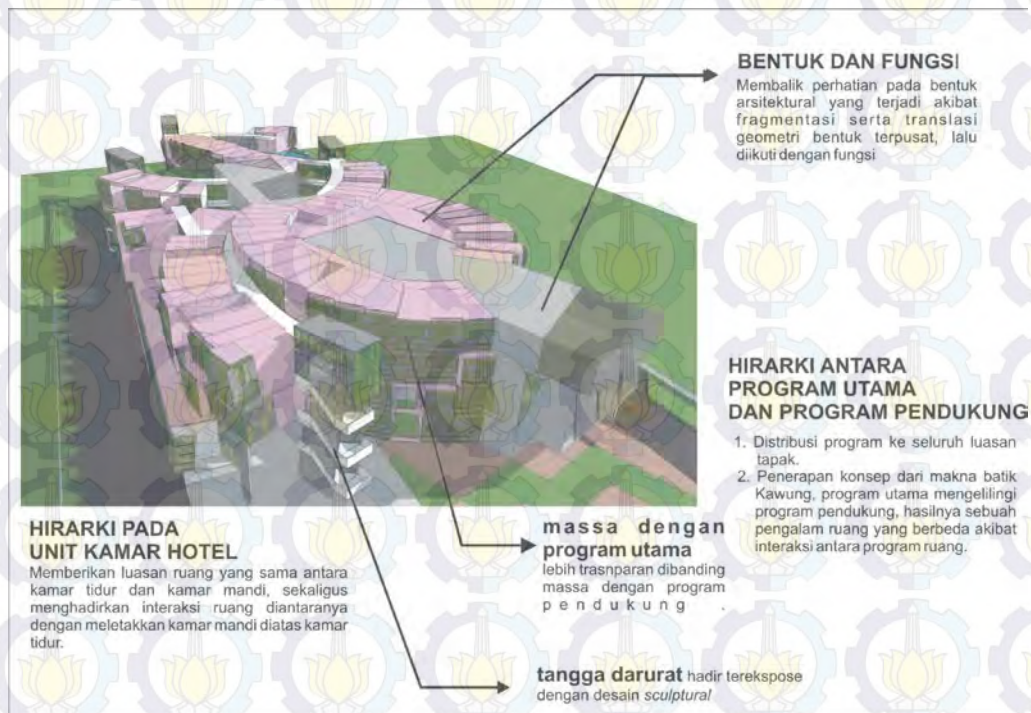
Ruang- ruang pada hotel, selalu didefinisikan atas program utama dan pendukung, yang tersusun berdasarkan tingkat privasi dan hubungan kedekatan program ruang di antara keduanya. Analisa mengenai hirarki antara program utama dan program pendukung telah dijelaskan sebelumnya pada gambar 4.17 dan 4.18 pada halaman 97. Upaya untuk menghapus hirarki antara program utama dan program pendukung dicapai dengan mendistribusikan program ke seluruh luasan site, dan menerapkan konsep yang didapat dari makna batik kawung, dimana program/ fungsi pendukung dikelilingi oleh program atau fungsi utama (hal ini merupakan upaya pembalikan hirarki antara keduanya, sekaligus secara spesifik merujuk pada batik Kawung, dimana hal yang utama berada ditepi mengelilingi hal pendukung). Hasilnya adalah sebuah pengalaman ruang yang berbeda, akibat interaksi antar program ruang menjadikan hotel bagian dari sebuah tempat rekreasi dan bukan hanya sebuah

fasilitas akomodasi penunjang aktivitas rekreasi. Konsep hubungan antara program ruang utama dan program pendukung dapat dilihat pada gambar 4.46, halaman 116.

- Hirarki pada Unit Kamar Hotel

Pada unit kamar hotel ditemukan adanya hirarki antara ruang tidur dan kamar mandi, yang dinyatakan melalui urutan dan luasan ruang. Analisa mengenai hirarki pada unit kamar hotel dijelaskan melalui gambar 4.25 dan 4.26 pada halaman 102 dan 103. Upaya untuk menghapus hirarki pada unit kamar hotel adalah dengan cara memberikan luasan ruang yang sama antara kamar mandi (area servis) dengan kamar tidur pada unit kamar hotel. Hal ini dapat dilakukan dengan memandang bahwa hubungan antara keduanya tidak lagi horisontal dalam sebuah denah melainkan secara vertikal. Void dan penggunaan material kaca pada lantai menghadirkan interaksi ruang yang berbeda, yang tidak ditemukan pada rancangan hotel sebelumnya.

Diagram aspek *interiority* pada rancangan dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4.48 Aspek *interiority* pada rancangan

- Tangga Darurat

Pada rancangan hotel sebelumnya, tangga darurat merupakan fungsi yang diletakkan tersembunyi, tidak nampak pada fasad bangunan. Upaya untuk memunculkan tangga darurat pada rancangan adalah dengan meletakkan tangga darurat menempel pada bangunan, terekspose, dengan desain yang sculptural ikut membentuk fasad bangunan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.47.

Pada proses ini, dengan membalik perhatian pada bentuk arsitektural, dan bukan lagi pada fungsi ruang dalam, hasil rancangan yang didapat merupakan sebuah bentuk arsitektural yang unik, yang dapat memenuhi kriteria sebuah arsitektur *City Hotel* dapat menjadi *sign* sekaligus *branding* bagi hotel dengan cara merujuk konsep yang didapat dari telaah makna batik Kawung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Eisenman bahwa bentuk arsitektural dapat berdiri merepresentasikan fungsi dan hal lain di luar fungsi.

4.3.3 Denah dan Sirkulasi Ruang Dalam

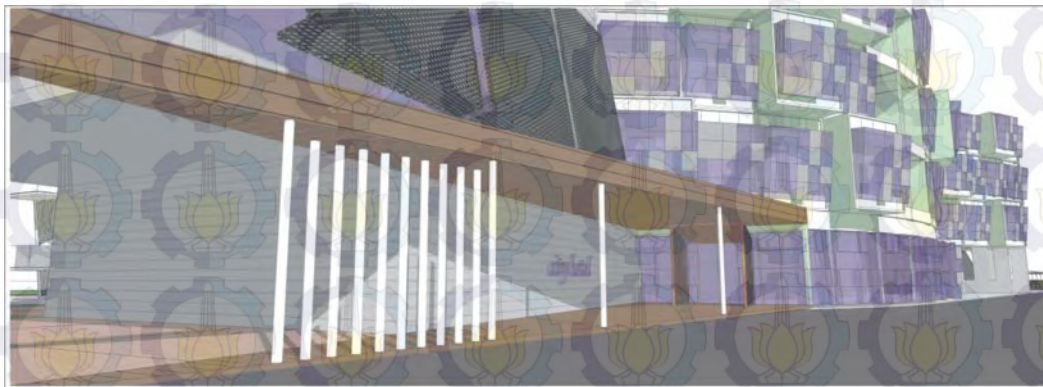
Dari penerapan konsep ke dalam desain programatik, geometri dan ide ruang unit kamar, kemudian perletakan massa dalam tapak maka didapatkan sebuah kesatuan denah. Program/ fungsi utam digambarkan dengan warna merah, sedangkan program/ fungsi pendukung digambarkan dengan warna kuning.



Gambar 4.49 Layout dan denah lantai 1

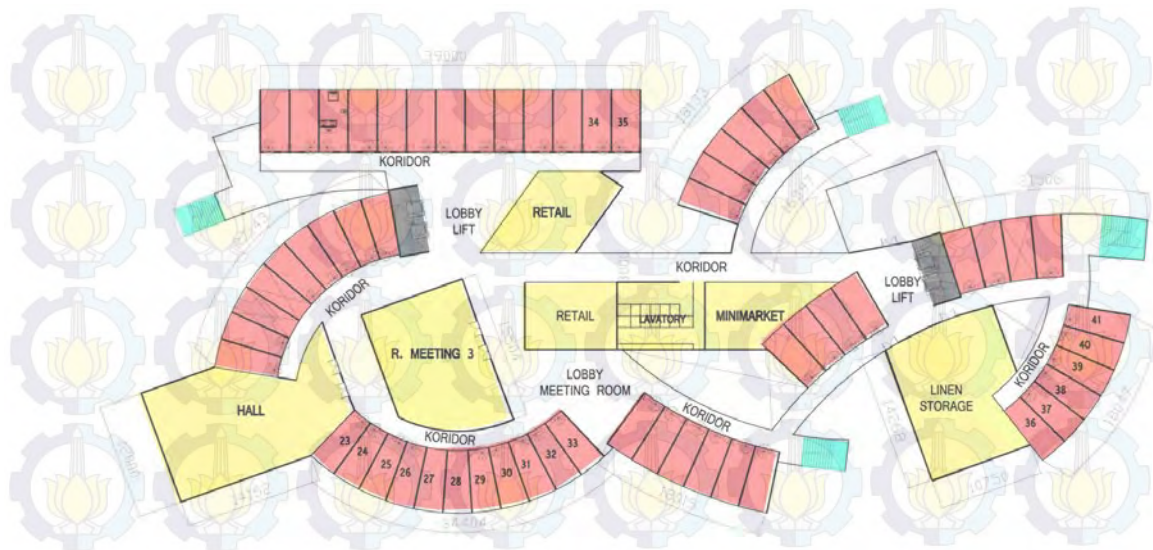
Sirkulasi kendaraan dalam tapak ditunjukkan oleh tanda panah yang lebih besar, memungkinkan kendaraan mengitari seluruh tapak bangunan, dengan tujuan untuk memudahkan evakuasi dan perawatan bangunan. Terdapat dua buah akses menuju bangunan yaitu melalui pintu masuk utama menuju lobi atau melalui akses kedua yaitu melalui restoran dan koridor dalam bangunan, ditunjukkan oleh anak panah yang lebih kecil.

Ruang – ruang dalam bangunan dihubungkan dengan koridor. Sirkulasi vertikal yang utama digambarkan dengan warna abu- abu, sedangkan warna biru menggambarkan sirkulasi darurat. Lavatory untuk umum sengaja diletakkan tepat ditengah tengah bangunan, sebagai penanda pusat yang bukan pusat, dengan cara meletakkan fungsi yang tidak utama di tengah-tengah bangunan.



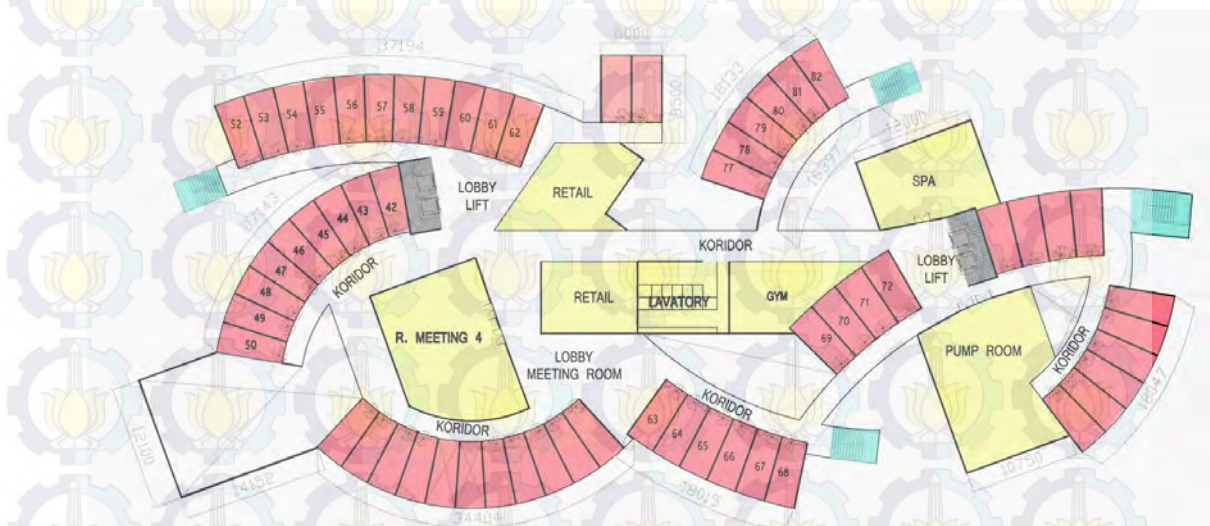
Gambar 4.50 Pintu masuk utama

Pintu masuk utama merupakan salah satu karakter yang merepresentasikan ruang didalamnya. Pintu masuk utama pada gambar 4.33 dalam rancangan sengaja dibuat sederhana dengan bentuk yang merupakan tanda adanya pintu masuk utama dalam ruang. Atap sosoran yang panjang menghubungkan *plaza* yang berada di depan bangunan, menyambungkan akses pejalan kaki dari luar ke dalam bangunan. Susunan kolom sengaja dilepas dari fungsi nya sebagai penopang atap, hadir sebagai kolom itu sendiri, sekaligus menegaskan ruang teras yang ada dibelakangnya.



Gambar 4.51 Denah lantai 2

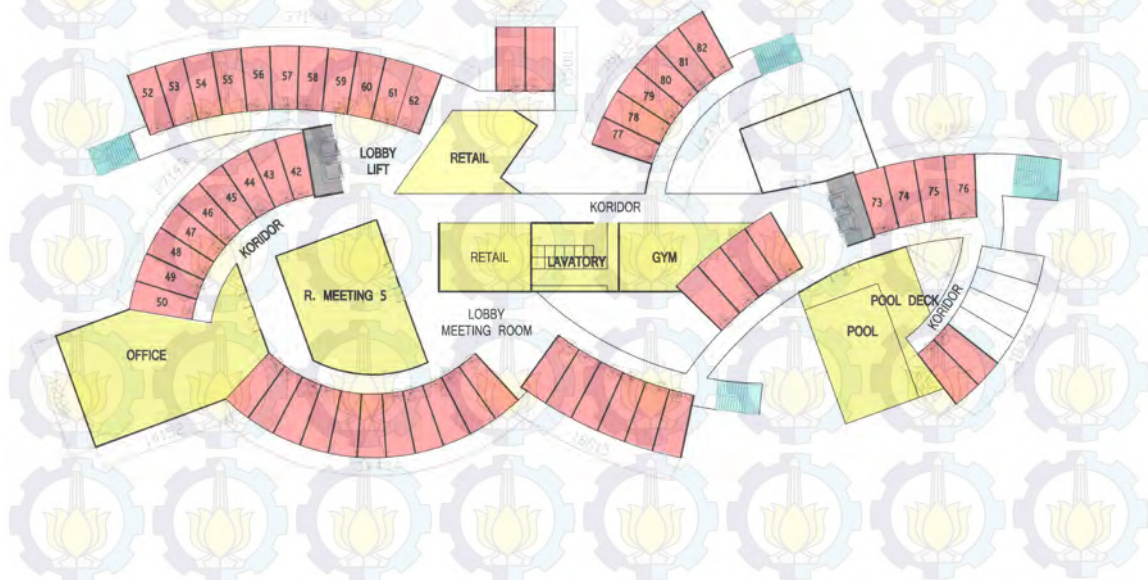
Pada lantai 2, fungsi pendukung yang di wadahi meliputi *hall*, *retail*, *meeting room*, *minimarket* serta gudang ditunjukkan oleh warna kuning. Warna merah menunjukkan unit-unit kamar hotel.



Gambar 4.52 Denah lantai 3

Fungsi/ program pendukung yang terdapat pada lantai tiga meliputi ruang *meeting*, *retai*, *gym*, *spa* dan ruang pompa. Void pada lantai 3 ditunjukkan gambar

4.36 bertujuan agar ruang hall pada lantai dibawahnya terkesan luas. *Gym* dan *spa* sengaja diletakkan pada lantai 3 sebagai magnet aktivitas pada lantai ini.



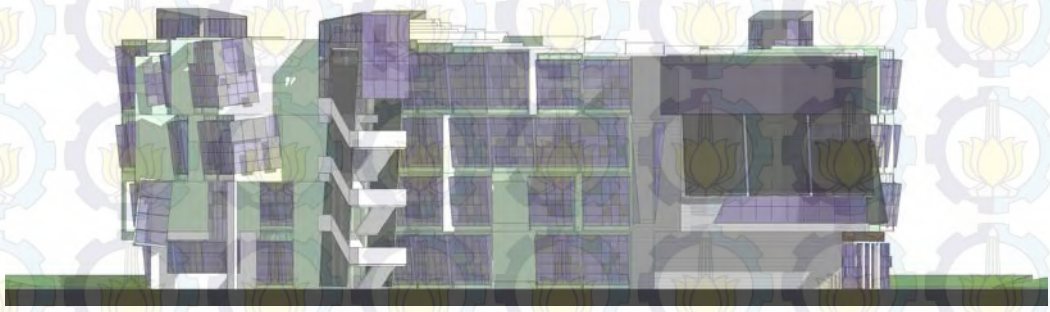
Gambar 4.53 Denah lantai 4

Lantai 4 ditunjukkan pada gambar 4.37 mewadahi fungsi/ program pendukung: ruang pengelola, ruang *meeting*, dan *retail*. Kolam renang diletakkan pada lantai 4 untuk dengan tujuan untuk mendapatkan view seluas - luasnya, serta menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda.

Hasil rancangan pada denah menunjukkan efektivitas ruang dalam dan sirkulasi tidak lagi menjadi perhatian utama. Hal ini dapat dilihat pada keberadaan banyak koridor yang menghubungkan program ruang, jumlah kamar yang lebih sedikit dibandingkan dengan luasan tapak yang ada, demi pemenuhan kriteria dekonstruksi. Akan tetapi hal ini sebanding dengan pengalaman ruang yang hadir akibat interaksi program ruang dalam rancangan.

4.3.4 Fasad dan Perspektif Bangunan

Fasad dan perspektif bangunan merupakan gambar hasil dari perancangan *City hotel* dengan dekonstruksi dan makna batik Kawung sebagai referensi desain. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.54 Tampak timur



Gambar 4.55 Tampak barat

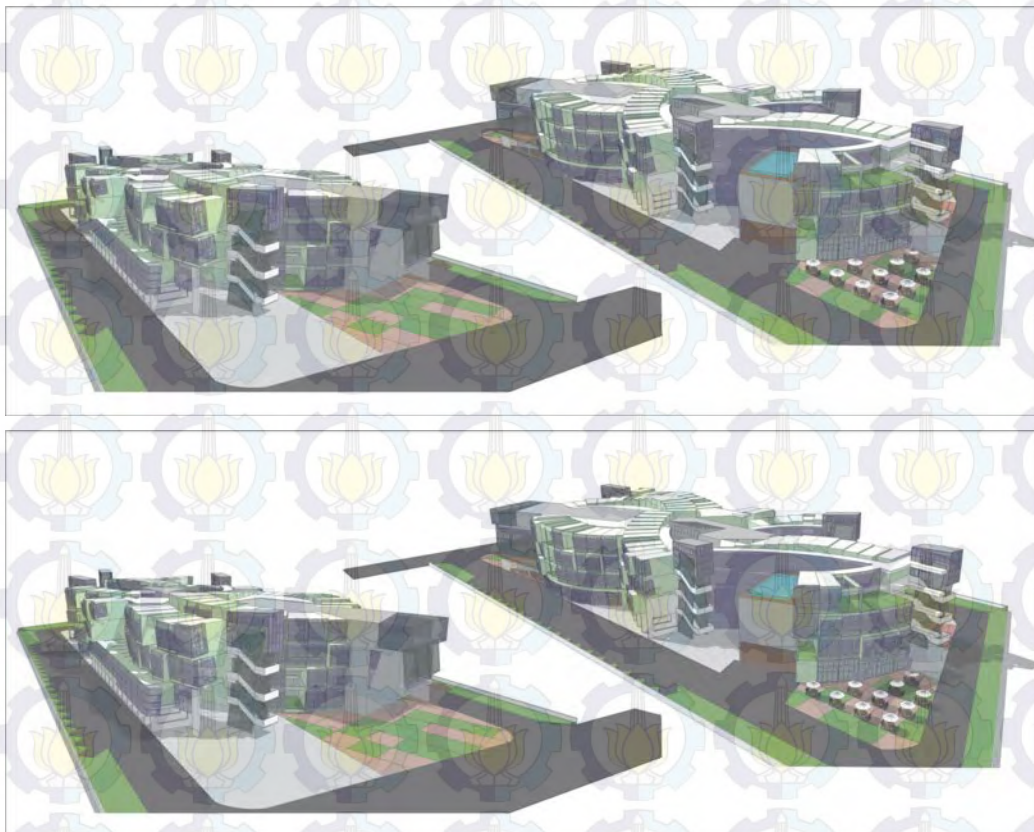
Dominasi fasad transparan atau kaca pada fungsi akomodasi, merupakan sebuah upaya untuk membalik hirarki, menyatakan bahwa fungsi yang privat lebih transparan dan sebaliknya fungsi pendukung cenderung lebih masif. Tampilan fasad yang terbentuk dari perpaduan antara transparan dan masif menyatakan program yang diwadahi dalam bangunan. Hal ini merupakan pendekatan yang berbeda dalam perancangan fasad bangunan. Hasilnya kontras dengan gaya arsitektur kolonial yang membentuk karakter kawasan (bila disandingkan dengan gambar 4.6).



Gambar 4.56 Tampak utara

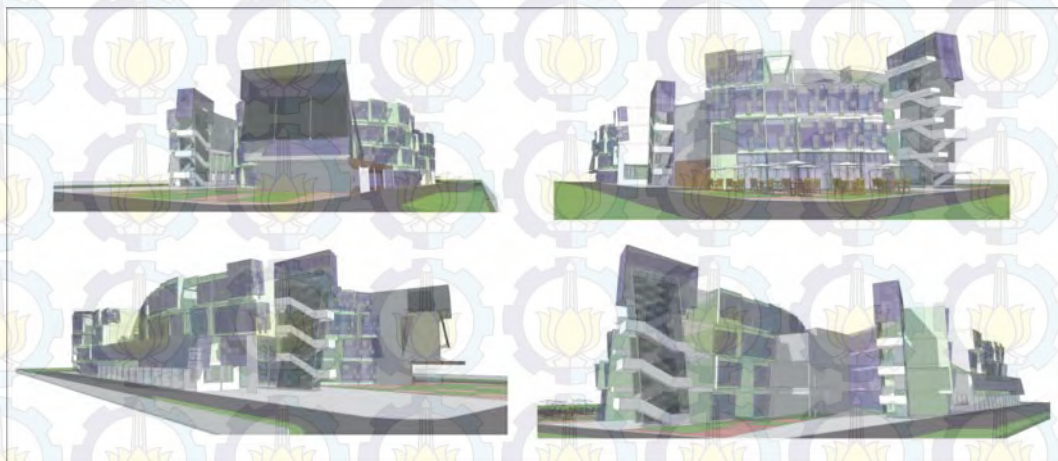


Gambar 4.57 Tampak selatan



Gambar 4.58 Perspektif mata burung

Melalui gambar diatas, dapat dilihat sebuah tatanan geometri rancangan yang tidak hanya merepresentasikan fungsi ruang dalam, akan tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung. Makna batik Kawung diterjemahkan pada hubungan program utama dan program pendukung rancangan. Hal inilah menunjukkan kondisi *the between* dalam rancangan.



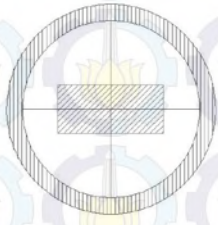
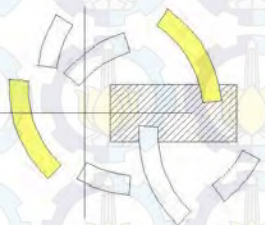
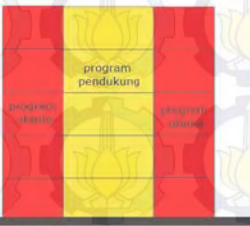
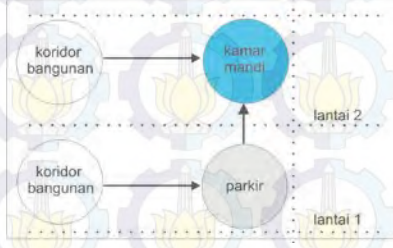
Gambar 4.59 Perspektif mata manusia

Letak tangga darurat yang terekspose, dengan desain yang sculptural, nampak pada keempat sisi massa bangunan (ditunjukkan gambar 4.43) menjadi aksent tersendiri yang menambah keunikan rancangan.

Rangkuman atas proses desain, terutama proses transformasi kriteria rancang ke konsep perancangan dapat dilihat melalui tabel :

Tabel 4.9 Transformasi kriteria rancang ke konsep perancangan

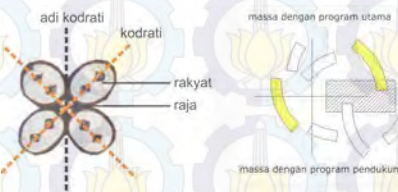
Kriteria Rancangan	Konsep Rancangan	Penjelasan
<p>Trace</p> <p>Sebuah kondisi lain (dapat berupa hal diluar arsitektur) dari sebuah teks (arsitektur atau elemen arsitektur). Peran dari makna batik Kawung dalam perancangan</p>	<p>1. Hubungan Program Ruang</p>	<p>Konsep ini didapat dari analogi atas hubungan Raja dan Rakyat dalam makna batik Kawung ke hubungan program ruang.</p>

	<p>2. Geometri Rancangan</p>  <p>a hubungan terpusat</p>	<p>Bentuk dasar geometri rancangan dengan hubungan terpusat, merupakan geometri yang paling tepat untuk menggambarkan hubungan program ruang yang berasal dari makna batik Kawung.</p>
<p>Twoness</p> <p>Kondisi setara yang harus dicapai dari dua buah oposisi konsep yang dipertentangkan</p>	<p>1. Oposisi fungsi dan bentuk</p>  <p>2. Hirarki antara program utama dan rogram pendukung</p>  <p>3. Hirarki dalam unit kamar hotel</p> 	<p>Fragmentasi, pengubahan skala, translasi dan rotasi atas bentuk geometri terpusat menyatakan pembalikan perhatian rancangan pada bentuk geometri yang kemudian mewadahi fungsi.</p> <p>Kondisi tanpa hirarki antara program ruang dalam bangunan, didapat dengan mentransformasikan makna batik Kawung yang didapat ke perancangan, yang tidak hanya berarti pembalikan hirarki akan tetapi juga mengelilingi. Ketinggian lantai yang sama memenuhi kriteria ketinggian lantai yang ditentukan oleh peraturan pemerintah kota.</p> <p>Kondisi tanpa hirarki dalam unit kamar hotel, dicapai dengan memberikan luasan ruang dan akses yang sama pada tiap ruang dalam kamar hotel. Hal ini dipenuhi jika memandang hubungan ruang menjadi vertikal (bertingkat).</p>

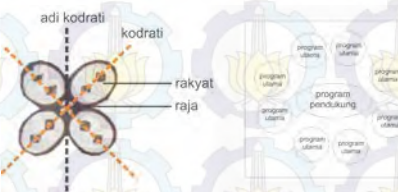
Betweeness

Kondisi sebuah elemen arsitektur yang hampir merujuk ke suatu obyek tetapi juga merujuk ke obyek lain, yang harus dicapai dalam rancangan

1. Visual



2. Kualitas ruang



3. Kaca pada fasad



Geometri rancangan tidak hanya merepresentasikan fungsi yang didukung, tapi juga makna batik Kawung secara visual dilihat dari konfigurasi geometri rancangan. Fragmentasi, translasi, rotasi serta pengubahan skala menunjukkan hubungan pusat dan tepi, tepi tidak stabil dan pusat yang stabil.

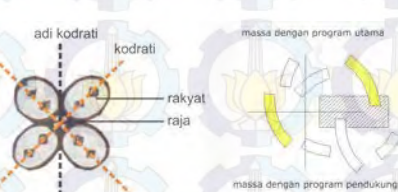
Interaksi ruang dalam, akibat hubungan program ruang yang merepresentasikan makna batik Kawung.

Kaca pada fasad tidak hanya berfungsi layaknya jendela pada kamar hotel (gbr.1), tetapi juga berfungsi sebagai dinding pembatas ruang luar dan ruang dalam (gbr.2), sekaligus berdiri sebagai entitas sendiri tanpa fungsi (gbr.3).

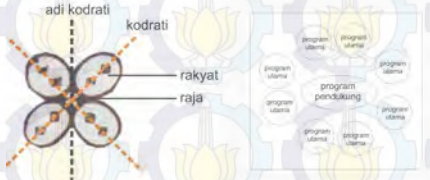

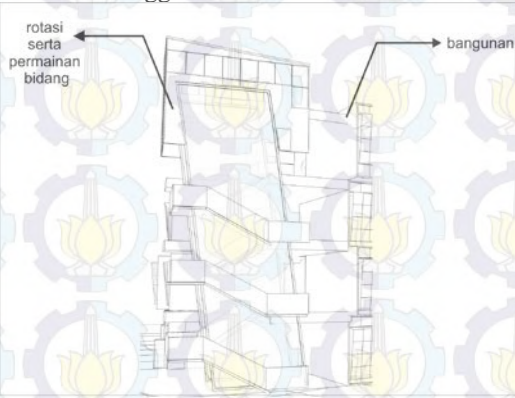
Interiority

Upaya untuk memunculkan hal-hal yang terabaikan dalam rancangan *City Hotel* sebelumnya.

1. Terhadap Oposisi bentuk dan Fungsi



Mengutamakan bentuk sebagai representasi dari hubungan programatik berdasar makna batik Kawung.

	<p>2. Hirarki Program ruang</p>  <p>3. Hirarki dalam unit Kamar</p>  <p>4. Tangga darurat</p> 	<p>Pembalikan hirarki sekaligus representasi atas makna batik Kawung.</p> <p>Luasan kamar mandi yang sama besar dengan ruang tidur, letak yang berada di atas (hirarki vertikal) upaya untuk mewujudkan kondisi tanpa hirarki dalam unit kamar tidur.</p> <p>Tata letak yang terekspose, dengan desain <i>sculptural</i>, merupakan upaya untuk memperlihatkan fungsi yang tersembunyi dalam rancangan hotel sebelumnya, melalui rotasi dan tumpukan bidang.</p>
--	---	--

4.4 Komparasi Kajian Preseden terhadap Rancangan *City Hotel*

Setelah melakukan analisa terhadap rancangan baik proses racangan yang dimulai dari analisa terhadap makna batik Kawung untuk mendapatkan konsep perancangan. Konsep yang telah didapat tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam rancangan melalui sebuah proses yang merujuk pada teori *displacement* yang dikemukakan Peter Eisenman, maka didapatkan rancangan *City Hotel*

karakteristik khusus terkait dekonstruksi dengan makna batik Kawung sebagai referensi desain. Pada kajian pustaka telah dijelaskan peranan sebuah referensi desain terhadap perancangan dekonstruksi, yaitu sebagai order untuk mengatur geometri rancangan atau order untuk mengatur programatik ruang. Rancangan ini mampu menjawab peranan sebuah referensi desain sebagai order programatik ruang, yang kemudian ditransformasikan ke dalam susunan geometri bangunan.

Komparasi terhadap studi preseden dibedakan atas proses berpikir dan obyek rancangan.

4.4.1 Proses berpikir

Komparasi ini dilakukan tidak hanya untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara rancangan terhadap kajian preseden, akan tetapi untuk mengetahui bagaimana posisi rancangan terhadap preseden yang telah ada sebelumnya. Aspek yang dihadirkan dalam komparasi ini dimulai dari konsep arsitektur dekonstruksi, referensi desain, prinsip dekonstruksi yang dihadirkan dalam rancangan serta strategi atau cara menghadirkan dalam rancangan.

Tabel 4.10 Komparasi proses berpikir kajian preseden dengan rancangan *City Hotel*

Aspek Komparasi	Peter Eisenman dan <i>Displacement</i>	Bernard Tschumi dan <i>Disjunction</i>	Rancangan <i>City Hotel</i>
Dekonstruksi dalam Arsitektur	<p>Dekonstruksi merupakan upaya untuk membebaskan diri dari arsitektur modern dan arsitektur klasik.</p> <p>Dekonstruksi memungkinkan arsitektur hadir sebagai sebuah kekuatan independen, bebas dari tuntutan di luar arsitektur.</p>	<p>Dekonstruksi merupakan sebuah cara untuk melarutkan batas arsitektur.</p>	<p>Dekonstruksi merupakan upaya untuk memperkaya kreativitas dalam merancang khususnya dalam rancangan <i>City Hotel</i>, dengan membebaskan dari batasan- batasan rancangan yang ada sebelumnya (rigiditas program, hirarki, serta efektivitas ruang).</p>

Prinsip dekonstruksi dalam arsitektur	Kondisi “ <i>the between</i> ”, sebuah titik temu antara yang pasti (<i>significant</i>) dan hal yang kacau (<i>arbitrary</i>).	<i>Anti-form, anti-structure, anti-hierarchy</i> , kebalikan dari semua hal yang mendasari berdirinya arsitektur.	Kondisi setara tanpa hirarki dalam rancangan <i>City Hotel</i> (bentuk dan fungsi, program utama dan program pendukung, ruang pakai dan ruang servis).
Pandangan terhadap referensi desain	<i>Palimpsest</i> dan <i>Quarry</i> , ide Eisenman yang menolak pandangan umum tentang kontekstual site. Hal yang tidak tersampaikan, absen dari sebuah site yang dapat berupa sejarah atau memori.	Pada Parc De La Villette, referensi desain yang diambil merupakan oposisi dari pandangan umum tentang taman. Sesuatu yang berkebalikan dengan pandangan sebuah taman yaitu kota dan kehidupan perkotaan	Makna batik Kawung adalah hal yang terlupakan dalam apresiasi masyarakat terhadap batik Kawung, yang kemudian dihadirkan sebagai referensi desain dalam rancangan <i>City Hotel</i>
Strategi rancang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyandingkan diskursus arsitektur modern dan arsitektur klasik dalam rancangan (Aviv,2013), sebagai contoh kolom hadir sebagai sebuah elemen arsitektur yang independen, tanpa fungsi (sakral) dan hadir dengan fungsi sebagai penopang bangunan (terkait dengan oposisi bentuk dan fungsi). 2. Metafora atas referensi desain yang didapat dari penggunaan ide <i>palimpsest</i> dan <i>quarry</i> ke dalam rancangan. 3. Pembalikan posisi hirarki antara dua buah oposisi yang dipertentangkan. 4. Superimposisi program. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tschumi menekankan pada fragmentasi program terkait dengan kesetaraan/ pemerataan program dalam site. 2. Superimposisi titik garis dan bidang, elemen dasar geometri dalam arsitektur, kemudian ditabarkkan dengan program merupakan upaya untuk menghapus oposisi fungsi dan bentuk. 3. Metafora atas referensi desain ke dalam perancangan, didapat dari hal yang absen dalam pandangan umum sebuah taman. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analogi hubungan antara Raja dan Rakyat ke dalam hubungan program utama dan program pendukung. 2. Fragmentasi dan translasi bentuk yang merujuk pada hubungan program ruang dalam rancangan. 3. Juxtaposisi bentuk yang merepresentasikan program ruang membentuk sebuah tatanan massa <i>City Hotel</i>. Pembalikan hirarki vertikal, serta memberikan luasan ruang yang sama dalam unit kamar hotel, demi kesetaraan dalam ruang.

Dekonstruksi dalam arsitektur merupakan salah satu upaya untuk membebaskan dari arsitektur modern, terutama terhadap oposisi fungsi dan bentuk. Fungsi merupakan hal yang diutamakan dalam arsitektur modern, hingga puncaknya pada kemunculan *international style*. Eisenman dengan menyandingkan arsitektur klasik dan arsitektur modern, dan Bernard Tschumi dengan superimposisi elemen-elemen geometri, merupakan cara yang ditempuh untuk mengutamakan bentuk daripada fungsi, upaya pembalikan hirarki terhadap oposisi bentuk dan fungsi, yang merupakan isu utama pada masa tersebut (1980-an).

Hotel, terutama *city hotel* sejak pertama kali didefinisikan sebagai sebuah fasilitas yang menawarkan akomodasi dan makanan kepada para wisatawan dengan bayaran uang, yang terletak di tengah kota, tidak banyak mengalami perubahan kecuali fasilitas yang ditawarkan. Rigiditas program ruang dalam bangunan, hirarki, serta efektifitas ruang dalam menjadi hal utama dalam perancangan, melupakan bentuk arsitektural dalam proses rancang. Hal ini menyebabkan, letak, fasilitas dan pelayanan yang ditawarkan menjadi hal utama untuk menarik jumlah pengunjung. Kondisi yang sama yang ditemukan pada diskursus arsitektur modern. Dekonstruksi dalam rancangan dimaksudkan untuk membuka kemungkinan-kemungkinan lain dalam rancangan *City Hotel*, dengan membawa makna batik Kawung sebagai referensi desain, menghadirkan kualitas arsitektur yang lain, melalui interaksi antar program ruang dalam dan tatanan massa rancangan. Hal ini memperjelas posisi rancangan yang sama persis dengan kajian preseden. Hadirnya referensi desain dalam perancangan, membuat rancangan tidak hanya berbicara tentang fungsi atau program yang didukung, akan tetapi mensimbolkan sesuatu hal yang berada di luar arsitektur.

4.4.2 Obyek Rancangan

Komparasi ini dilakukan berdasarkan keempat aspek yang dicetuskan Peter Eisenman, yaitu *traces*, *twoness*, *betweness* dan *Interiority*. Keempat aspek tersebut juga digunakan untuk melihat studi preseden yang didesain oleh Bernard Tschumi. Walaupun teori serta aspek perancangan yang dikemukakan berbeda,

hal ini mungkin untuk dilakukan karena terdapat persamaan- persamaan dalam tiap aspek tersebut

Tabel 4.11 Komparasi objek kajian preseden dan rancangan *City Hotel*

Aspek	KAJIAN PRESEDEN	RANCANGAN <i>CITY HOTEL</i>
<i>Traces</i>	<p>1. HOUSE II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolom dan dinding sebagai sistem penopang bangunan merupakan jejak atas keberadaan rumah. - Sekuensial antara kolom dan dinding merupakan jejak atas kehadiran pohon <p>2. Wexner Center for The Arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gudang senjata merupakan jejak atas sejarah masa lalu, yang kemudian dihadirkan oleh Eisenman melalui fragmentasi bentuk. <p>3. Moving Arrows, Eros and Other Error</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cerita Romeo dan Juliet, sebuah cerita fiksi, yang dihadirkan dalam perancangan. <p>4. Parc De La Villete</p> <p>Grid dalam taman, yang ditandai oleh <i>follies</i> merupakan jejak atas kehadiran kota dalam rancangan Parc De La Villete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hubungan programatik ruang dalam <i>City Hotel</i> yang merujuk pada hubungan antara raja dan rakyat, merupakan jejak atas makna batik Kawung. - Fragmentasi geometri dengan bentuk terpusat adalah jejak atas hubungan programatik ruang <i>city hotel</i>.
	<p>1. HOUSE II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesetaraan antara fungsi dan bentuk arsitektural atas sebuah rumah, dilihat dari proses perancangan yang mengutamakan olah bentuk melalui sistem penopang bangunan yaitu kolom dan dinding, diikuti dengan fungsi. <p>2. Wexner Center for The Arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesetaraan antara sebuah pusat (program utama) dan program pendukung yang sudah ada diwujudkan Eisenman dengan 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk dan Fungsi Upaya memunculkan bentuk arsitektural yang dibagi atas massa yang mewadahi program utama dan program pendukung, disusun berdasarkan konsep yang didapat dari telaah makna batik Kawung. - Hirarki antara Program Utama dan Program Pendukung mendistribusikan program ke seluruh luasan site, dan menerapkan konsep yang didapat dari makna batik kawung, dimana program/ fungsi pendukung dikelilingi oleh

<p><i>Twoness</i></p>	<p>menghadirkan konteks spasial (grid universitas dan grid kota) dan sejarah (menghadirkan fragmentasi gudang senjata). Menjadikan bangunan baru sebagai sebuah struktur yang mengikat kedua bangunan eksisting, dalam kondisi tanpa hirarki.</p> <p>3. Moving Arrows, Eros and Other Error</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superimpose digunakan Eisenman untuk menunjukkan kesetaraan antara program yang didapat dari fiksi cerita dan kenyataan fisik kota. <p>4. Parc De La Villete</p> <ul style="list-style-type: none"> - Superimposisi Program dalam sebuah taman yang dikategorikan atas <i>point</i>, <i>lines</i> dan <i>surface</i>, menunjukkan kesetaraan antar program. - superimposisi bentuk geometri dan cara <i>cross programming</i>, Tschumi menempatkan fungsi pada bentuk arsitektural tersebut. 	<p>program atau fungsi utama, Kemudian fasad massa dengan program utama dibuat transparan sedangkan fasad program pendukung dibuat lebih masif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hirarki dalam Unit Kamar Hotel Dengan memberikan luas ruang yang sama, serta pembalikan posisi hirarki secara vertikal atas ruang kamar mandi sebagai ruang servis dan ruang tidur sebagai ruang pakai, kesetaraan atas ruang dalam unit kamar hotel dapat dicapai.
<p><i>Betweeness</i></p>	<p>1. HOUSE II</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keberadaan dinding dan kolom, keduanya berfungsi sebagai sistem penopang bangunan, salah satunya sebagai penopang bangunan atau hanya merupakan tanda dari penopang bangunan (berdiri sendiri, tidak berkaitan dengan fungsi sebagai penopang bangunan). - Kehadiran bangunan yang tanpa detil, merupakan ambiguitas antara sebuah bangunan arsitektural atau sebuah maket model. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tataan geometri arsitektural yang merepresentasikan hotel sebagai fungsi yang didukung, sekaligus merepresentasikan makna dari batik Kawung. - Interaksi ruang yang terjadi akibat susunan program ruang berdasarkan makna batik Kawung menghasilkan sebuah pengalaman ruang yang berbeda dalam <i>City hotel</i>. Hasilnya adalah kondisi <i>betweeness</i>, sebuah fasilitas akomodasi penunjang aktivitas rekreasi sekaligus sebuah area rekreasi dengan pengalaman ruang yang berbeda.

	<p>2. Wexner Center for The Arts</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>scaffolding corridor</i>, yang berdiri diantara Hall dan Auditorium Universitas, memiliki makna menghubungkan sebagai sirkulasi utama bagi kompleks, sekaligus memisahkan kedua bangunan hall dan auditorium. - Kondisi keantaraan dilihat juga dari bentuk Pusat Seni Wexner, sebuah rumah bagi pameran karya seni sekaligus sebuah karya seni. <p>3. Moving Arrows, Eros and Other Error</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenyataan dan fiksi, seperti halnya cerita Romeo dan Juliet yang mengambil seting kenyataan. Tumpang tindih antar program yang didapat dari fiksi cerita dan kondisi fisik kota membaaur dalam kondisi setara. <p>4. Parc De La Vilette</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keberadaan <i>follies</i> pada pertemuan grid tapak, dengan program tertentu merepresentasikan kehidupan perkotaan, menghadirkan taman sebagai ruang untuk berbudaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Jendela kaca pada rancangan dihadirkan tidak hanya untuk memenuhi fungsi tersebut. Jendela kaca pada rancangan dihadirkan sebagai layaknya jendela, yang berfungsi untuk memasukkan pencahayaan alami ke dalam ruang kamar, sebagai dinding pembatas ruang dalam dan ruang luar, juga berdiri sendiri tanpa fungsi yang didukung.
<p><i>Interiority</i></p>	<p>1. HOUSE II</p> <p>Bentuk arsitektural yang didefinisikan atas kolom dan dinding sebagai sistem penopang bangunan.</p> <p>2. Wexner Center for The Arts</p> <p>Hal ini dapat dilihat pada upaya Eisenman untuk menghadirkan sebuah pusat yang bukan pusat, walaupun berfungsi sebagai pusat seni. Terlihat pada penempatan toilet pada titik tengah bangunan dan bukannya program utama seperti ruang pamer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tatahan bentuk arsitektural yang didefinisikan atas program yang diwadahi, didasarkan atas hubungan raja dan rakyat yang didapat dari makna batik Kawung - Upaya untuk menghapus hirarki antara program utama dan program pendukung dicapai dengan mendistribusikan program ke seluruh luasan site, dan menerapkan konsep yang didapat dari makna batik kawung, dimana program/ fungsi pendukung dikelilingi oleh program atau fungsi utama.

	<p>3. Moving Arrows, Eros and Other Error Dilihat dari upaya Eisenman memunculkan <i>memory</i>, unsur yang bukan fisik tetapi sangat erat kaitannya dengan kota Verona. Dihadirkan ke dalam programatik dengan berbagai skala, untuk mempertentangkan sekaligus memblurkan fiksi dan yang bukan fiksi.</p> <p>4. Parc De La Villete Upaya Bernard Tschumi, untuk membuat sebuah taman tidak hanya sebagai sebuah tempat untuk berekreasi, tetapi juga sebagai sebuah ruang berbudaya, dengan memasukkan unsur kota yang hadir melalui grid dalam taman, programatik yang tidak terbatas pada program rekreasi, dan cenderung fleksibel untuk semua aktivitas.</p>	<p>Hasilnya adalah sebuah pengalaman ruang yang berbeda, akibat interaksi antar program ruang.</p> <p>- Luasan kamar mandi (area servis dalam kamar hotel) yang sebanding dengan kamar tidur, serta tata letak ruang kamar mandi tersebut yang berada diatas ruang tidur, menghadirkan sebuah pengalaman yang berbeda bagi pengunjung hotel.</p>
--	--	--

Pada tabel komparasi tersebut terlihat lebih banyak perbedaan daripada persamaan dalam menerapkan aspek *displacement* dalam rancangan. Hal ini dimungkinkan terjadi akibat perbedaan obyek rancang serta bagaimana mensejajarkan oposisi dalam rancangan.

Aspek *traces*, disini menunjukkan jejak atas referensi perancangan, yang coba dihadirkan ke dalam perancangan melalui elemen-elemen arsitektural, atau tentang elemen – elemen arsitektural yang dipertentangkan. Pada oposisi bentuk dan fungsi dalam aspek *twoness*. Oposisi ini ditemukan pada preseden *House II*, *Wexner Center for The Arts*, dan *Parc de La Villete*. Persamaan antara rancangan dan studi preseden terletak pada mendahulukan bentuk terlebih dahulu lalu mewadahi bentuk arsitektural dengan fungsi yang telah ditentukan sebelumnya. Perbedaan terletak pada cara mendapatkan bentuk arsitektural, jika pada preseden bentuk arsitektural didefinisikan atas sistem struktur, superimposisi atas beberapa bentuk geometri, sedangkan pada rancangan *city hotel*, bentuk arsitektural didapat atas fragmentasi dari bentuk geometri terpusat, yang merupakan terjemahan atas

hubungan programatik representasi dari makna batik Kawung sebagai referensi desain.

Aspek *twoness* diterjemahkan tidak hanya pada hubungan program utama dan pendukung yang membentuk sebuah rancangan, tetapi juga diterjemahkan ke dalam perancangan unit kamar hotel. Harapannya kondisi ini ditemukan diseluruh ruang rancangan. Kemudian tampak pula pada bentuk serta tampang bangunan rancangan, di mana tampang massa dengan fungsi/ program utama tampil lebih transparan dibanding massa dengan fungsi pendukung.

Aspek *betweeness* dalam perancangan *city hotel*, tidak hanya berhenti pada elemen-elemen bentuk pada bangunan, akan tetapi juga pada elemen fasad yaitu jendela kaca yang tidak hanya berfungsi menghadirkan view dan pencahayaan kedalam ruang tetapi juga sebagai sebuah jendela yang berdiri independen tanpa fungsi yang didukung.

Pada aspek *interiority*, upaya memunculkan hal yang termarjinalkan tidak terbatas pada hal-hal yang dipertentangkan, seperti fungsi dan bentuk, dilihat dari letak dan perhatian kualitas desain tangga darurat yang terekspose, dengan desain *sculptural*. Tangga darurat sebuah fungsi dan ruang yang dalam perancangan hotel terletak tersembunyi dan terkesan terpinggirkan.

Bab 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini menjawab permasalahan tentang bagaimana penerapan dekonstruksi dalam desain *City Hotel*, dengan makna batik Kawung sebagai referensi desain. Dekonstruksi adalah sebuah konsep yang menekankan kepada pembongkaran hal-hal yang dianggap mapan, dengan cara menemukan pasangan konsep yang melandasi sebuah teks, kemudian mempertentangkan pasangan konsep tersebut dengan cara membalik perhatian pada salah satu dari pasangan konsep tersebut. Hal ini mungkin dilakukan dalam ranah arsitektur, dengan cara memandang bahwa arsitektur dibangun atas teks. Fungsi, struktur bentuk site dan makna dalam arsitektur dapat dikatakan sebagai sebuah teks.

Sebagai sebuah hotel yang terletak di pusat kota, *City hotel* tidak hanya menyediakan fasilitas akomodasi dan makanan layaknya hotel pada umumnya. *City hotel* dilengkapi dengan fasilitas pertemuan dan *business center*, yang menunjang aktivitas ekonomi dan bisnis. Fungsi serta efektivitas ruang dalam, menjadi hal yang utama pada proses perancangan *City Hotel*, melupakan bentuk arsitektural sebagai konsep oposisi fungsi. Selain itu, dalam hotel selalu ditemukan hirarki. Program ruang dikelompokkan atas tingkatan privasi, dimulai dari lobi sebagai area penerima sekaligus ruang penghubung antara ruang-ruang lainnya, hingga kamar tidur area privat dalam hotel.

Hal tersebut membuat hotel menjadi sebuah bangunan dengan tingkat kekakuan struktur program ruang yang sangat tinggi. Peran dekonstruksi dalam perancangan *City Hotel*, bertujuan untuk melepas batasan-batasan rancangan hotel sebelumnya terkait oposisi fungsi dan bentuk serta hirarki ruang dalam, memandang peran referensi desain dalam perancangan, sehingga didapat sebuah rancangan skematik *City Hotel*, yang menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengguna. Menggeser makna *City Hotel* yang tadinya merupakan sebuah fasilitas akomodasi penunjang aktivitas rekreasi yang berada di tengah

kota, menjadi bagian dari rekreasi dengan menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda melalui interaksi antar fungsi/ program yang berbaur dalam kondisi setara tanpa hirarki.

5.1 Proses Perancangan

Sebelum melakukan proses perancangan, hal yang dilakukan adalah menetapkan kriteria rancangan yang didapatkan dari kajian pustaka serta kajian preseden. Kriteria rancangan tentang perancangan *City Hotel* dengan konsep dekonstruksi dan makna batik Kawung sebagai referensi desain meliputi oposisi terhadap bentuk dan fungsi, Hirarki antara program utama dan pendukung serta peranan referensi desain dalam rancangan. Ketiga kriteria tersebut kemudian di elaborasikan dengan ide *displacement* yang digunakan dalam proses merancang. Pada ide *displacement* terdapat 4 kriteria yang harus dipenuhi yaitu *traces*, *twoness*, *betweeness*, dan *interiority* yang harus dipenuhi dalam proses merancang. Kriteria yang telah ditetapkan dari kajian pustaka serta kajian preseden, terkandung pula dalam keempat kriteria pada *displacement*.

Konsep rancangan didapatkan dengan cara melakukan analisa terhadap makna batik Kawung. Berdasarkan analisa tersebut dihasilkan sebuah hubungan spesifik antara raja dan rakyat yang merepresentasikan batik Kawung. Raja hadir bukan sebagai pendukung yang berada di tengah, sedangkan rakyat hadir sebagai kekuatan utama yang berada di tepi mengelilingi raja. Hubungan inilah yang kemudian ditransformasikan ke dalam hubungan programatik desain dan geometri melalui analogi.

Setelah mendapatkan konsep perancangan, proses perancangan dilakukan dengan merujuk pada kriteria *displacement*, yang merupakan ide dari Peter Eisenman tentang dekonstruksi dalam arsitektur, dengan konsep yang telah didapatkan sebelumnya dari analisa terhadap makna batik Kawung, hingga menghasilkan sebuah rancangan skematik yang terdiri atas denah, tampak dan perspektif eksterior bangunan.

Makna batik Kawung merupakan sebuah jejak atau *traces* yang dihadirkan dalam perancangan melalui analogi ke hubungan programatik dan geometri desain. *Twooness* atau kesetaraan dalam hubungan programatik ruang dihadirkan

dengan mentransformasikan konsep yang didapat dari makna batik Kawung, serta mendistribusikan program ke seluruh luasan tapak. Kemudian pada unit kamar hotel dihadirkan dengan memberikan luasan yang sama antara ruang servis (kamar mandi) dan ruang tidur. Terhadap oposisi bentuk dan fungsi, membalik perhatian perancangan pada bentuk arsitektural yang didefinisikan atas hubungan massa dengan program utama dan massa dengan program pendukung.

Betweeness atau keantaraan dihadirkan dengan tatanan geometri rancangan yang tidak hanya merepresentasikan fungsi tetapi juga makna batik Kawung, walaupun tidak dapat dikenali secara langsung. Interaksi ruang dalam yang terjadi akibat susunan program ruang, menghasilkan sebuah pengalaman ruang yang berbeda dalam *City Hotel*. Menjadikan *City Hotel* tidak hanya sebagai fasilitas penunjang bagi aktivitas rekreasi, melainkan menjadi bagian dari aktivitas rekreasi melalui interaksi ruang dalam. Keantaraan juga dihadirkan dalam perancangan melalui elemen jendela kaca pada fasad. Jendela kaca pada fasad rancangan dihadirkan sesuai fungsi yaitu memasukkan cahaya matahari dan menyediakan pandangan dari dalam ke luar pada unit kamar, sebagai dinding pembatas ruang dalam dan ruang luar kamar sekaligus berdiri sebagai sebuah elemen fasad tanpa mendukung fungsi apapun.

Interiority dalam rancangan dihadirkan dengan cara mengutamakan bentuk geometri dengan merujuk pada hubungan programatik, yang merupakan transformasi dari makna batik Kawung, setelah itu fungsi mengikuti tatanan geometri tersebut. Upaya untuk menghapus hirarki antara program utama dan program pendukung dicapai dengan mendistribusikan program ke seluruh luasan site, dan menerapkan konsep yang didapat dari makna batik kawung, dimana program/ fungsi pendukung dikelilingi oleh program atau fungsi utama. Hasilnya adalah sebuah pengalaman ruang yang berbeda, akibat interaksi antar program ruang. Terhadap hirarki ruang dalam kamar hotel, luasan ruang kamar mandi dan ruang tidur dibuat sama, hubungan antar kedua ruang dibuat vertikal dengan posisi kamar mandi berada diatas ruang tidur, sehingga aktivitas dalam kamar tidur tidak dapat lagi digambarkan melalui denah akan tetapi melalui gambar potongan.

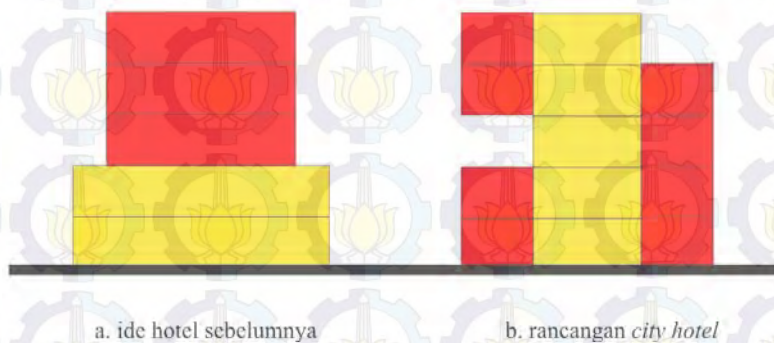
Secara umum proses perancangan yang dilakukan mengikuti proses perancangan yang terdapat dalam kajian preseden, terutama proses perancangan

yang dilakukan oleh Peter Eisenman. Akan tetapi, terdapat beberapa perbedaan dalam proses rancangan antara lain terhadap referensi desain. Peter Eisenman mengambil referensi desain terkait dengan site dengan mengibaratkan site sebagai sebuah *palymsest* dan *quarry*, sedangkan pada perancangan *City Hotel*, referensi desain telah ditentukan sebelumnya yaitu makna batik Kawung salah satu batik tertua di Yogyakarta.

Perbedaan lainnya terletak pada upaya Peter Eisenman menghapus hirarki pada pasangan konsep yang utama dalam sebuah ide perancangan sebagai contoh: bentuk dan fungsi pada House II, pusat dan tepi pada Wexner Center for the Arts, nyata dan fiksi pada Romeo dan Julliete, sedangkan pada rancangan *City Hotel*, upaya menghapus hirarki dilakukan tidak hanya pada oposisi bentuk dan fungsi, program utama dan pendukung, tetapi juga pada ruang dalam unit kamar hotel, serta menghadirkan tangga darurat terekspose dengan desain sculptural.

5.2 Hasil Perancangan

Hasil dari desain tesis ini adalah sebuah skematik rancangan *City Hotel* dengan tatanan massa yang didefinisikan atas massa yang mewadahi program utama, dan massa yang mewadahi program pendukung didapat dari fragmentasi bentuk geometri terpusat.



Gambar 5.1 Hubungan program ruang hotel sebelum dan sesudah dekonstruksi

Gambar 5.1.a menunjukkan hubungan antara program pendukung (ditunjukkan warna kuning) dan program utama (ditunjukkan warna merah) secara vertikal. Kesetaraan antara program dicapai dengan mentransnformasikan makna batik Kawung menjadi hubungan program utama dan program pendukung, hasilnya

(ditunjukkan gambar 5.1.b). Interaksi antara program utama dan program pendukung pada ruang dalam, perancangan unit kamar hotel dengan tujuan kesetaraan antara ruang pakai (*bed*) dan ruang servis (kamar mandi) serta interaksinya menghadirkan sebuah pengalaman yang berbeda bagi pengunjung hotel.

Sebuah pemaknaan baru bagi *city hotel* yaitu sebuah rancangan yang tidak hanya merepresentasikan fungsi ruang dalam, akan tetapi juga merepresentasikan makna batik Kawung, dan menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda, menjadikan *City Hotel* bagian dari tempat rekreasi, bukan hanya sebuah akomodasi penunjang aktivitas rekreasi, melalui interaksi program/ fungsi yang berbaur dalam kondisi setara. Hal ini ditunjukkan pada gambar 5.2 dan 5.3.



Gambar 5.2 Makna *City Hotel* sebelum dekonstruksi

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa *City Hotel* adalah sebuah akomodasi yang menunjang aktivitas rekreasi, sedangkan gambar 5.3 menunjukkan makna bahwa *City Hotel* merupakan bagian dari aktivitas rekreasi melalui pengalaman ruang yang hadir dari interaksi program ruang dalam.



Gambar 5.3 Makna *City Hotel* setelah dekonstruksi

Pengalaman ruang (*experience*) menjadi hal yang lebih diutamakan dalam perancangan *City Hotel* ini, dibandingkan dengan aspek fungsional dan kenyamanan. Hal ini dilakukan dengan harapan menambah daya tarik bagi pengunjung untuk menginap dengan menawarkan sebuah pengalaman ruang yang berbeda, dan tidak hanya berpatokan pada *rate* kamar.

5.3 Saran

Hasil penelitian dan perancangan ditujukan kepada akademisi tentang bagaimana proses dekonstruksi dilakukan dengan merujuk pada ide *displacement* yang dicetuskan Peter Eisenman, serta skematik desain dekonstruksi sebuah *City hotel* dengan membawa makna batik Kawung sebagai referensi desain.

Sebagai pengetahuan bagi perancang, perancangan ini memiliki kelemahan dalam proses merancang maupun hasil rancangan. Pada proses perancangan, fungsi-fungsi ruang dalam mengikuti bentuk arsitektural, dan bukan sebaliknya seperti hotel kebanyakan, begitu pula pada hirarki ruang privat dan publik, dimana area publik cenderung memberi kesan privat dan sebaliknya. Pada hasil rancangan, ruang-ruang yang terjadi cenderung tidak efektif demi konsep dan pemenuhan kriteria dekonstruksi, tidak seperti layaknya sebuah *City hotel* yang berpedoman pada efektifitas ruang, akan tetapi rancangan menghadirkan kualitas pengalaman ruang yang berbeda dengan *City hotel* kebanyakan, akibat interaksi program ruang yang dihadirkan, dengan demikian perancangan *City hotel* dengan konsep dekonstruksi dan makna batik Kawung sebagai referensi desain dapat memperhatikan hal-hal berikut :

1. Memahami karakteristik *City Hotel* terutama terkait dengan lokasi dan sasaran pengguna.
2. Memahami permasalahan desain arsitektural terkait dengan tipikal fasilitas komersial dan akomodasi, sebab aspek arsitektural akan lebih dikaitkan dengan aspek teknis yang harus dipenuhi dalam bangunan.

Hasil perancangan juga dapat digunakan sebagai masukan bagi para investor, untuk menciptakan sebuah karakter yang berbeda bagi *City Hotel* atau hotel pada umumnya adalah dengan menerapkan konsep dekonstruksi serta referensi desain dalam perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

A.Rutes, Walter, H. Penner, Richard, and Adams, Laurence,(2002), *Hotel Design, Planning & Development*, Architectural Press, Oxford.

Alamsyah, Bhakti & Pane, Imam Faisal. (2004), “Tengarah Rancangan Dekonstruksi: Dalam Konteks Rancangan Kiwari”, *e –USU Repository*, hal. 2-8

Al – Fayyadl, Muhammad,(2005), *Derrida*, LKIS, Yogyakarta.

Aviv, Lee, (2013) *Clasiscal Unconscious : A Critique of the Paradoxical Design Project of Peter Eisenman*. Thesis, University of Cincinnati, Cincinnati.

A.Markus, Thomas & Cameron Deborah, (2002), *The Words Between The Spaces*, Routledge, New York.

Antoniades, Anthony C. (1990), *Poetics of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York.

Benedikt, Michael. (1991), *Deconstructing The Kimbell*, Sites/ Lumen Books, New York.

Broadbent, Geoffrey, (1991), *Deconstruction a Student Guide*, Academy Group, London.

Broadbent, Geoffrey, (1980). *Sign Symbol and Architecture*, Pittman Press, Bath.

Ching, Francis DK, (1996). *Architecture : Form, Space and Order, Second Edition*, Thompson Publihing. Inc.

Cross. Nigel (2001). *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design: Third Edition*, The Open University, Milton Keynes, UK.

Collins, David, (2001), *New Hotel Architecture and Design*, Conran Octopus Publishing Group, London.

Davidson, Cynthia, (2006), *Tracing Eisenman*, Rizzoli International Publication, Inc, New York.

Dharma, Agus.(2004), “Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi”, *Jurnal Universitas Gunadarma*, hal 1-8.

Duerk, Donna P. (1993). *Architectural Programming, Information Management for Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.

- Harisah, Afifah & Masiming, Zulfitri (2008), “*Persepsi Manusia Terhadap Tanda, Simbol dan Spasial*”, Jurnal Smartek, Vol 6 No.1 Hal 29 – 43.
- Hidajat, Robby (2004), “Kajian Strukturalisme Simbolik Mitos Jawa pada Motif Batik Berunsur Alam”, Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 32, No.2, hal 286-304.
- Kurniasih, Sri (2006), “*Prinsip Hotel Resort, Studi Kasus : Putri Duyung Cottage – Ancol, Jakarta Utara*”, Jurnal Sketsa Vol.2 No. 1.
- Lawson, Fred, (2004), *Hotels and Resort, Planning Design and Refurbishment*, Architectural Press, Great Britain.
- Leopold, Cornelia & Matiebits, Andreas (2001), “Studies of Geometry Integrated in Architectural Projects”. *Journal for Geometry and Graphics*, Vol 5 No2 page 181-192.
- Littlefield, David (2008), *Metric Handbook Planning & Design Data Third Edition*. Elsevier Ltd, Oxford.
- Lusianti, Putri Leni & Rani, Faisyal.(2012), “Model Diplomasi Indonesia Terhadap UNESCO Dalam Mematenkan Batik Sebagai Warisan Budaya Indonesia Tahun 2009”. *Jurnal Transnasional*, Vol. 3 No. 2, hal. 1-4.
- Martokusumo, Widjaja.(2007), *Arsitektur Kontemporer Indonesia Perjalanan Menuju Pencerahan*. Desain Riset Arsitektur ITB.
- Nesbit, Kate (1996), *Theorizing a New Agenda for Architecture*, Princeton Architectural Press, New York.
- Neufert, Ernst & Peter (2000), *Architects Data*, Blackwell Science Ltd, Oxford.
- Ngatinah. (2008), “Karakter Busana Kebesaran Raja Surakarta dan Yogyakarta Hadiningrat Periode 1755 – 2005”, Jurnal Vis.Art & Des ITB, Vol.2 No.2.
- Papadakis, Andreas C, (1988), *Deconstruction in Architecture*, Architectural Design, Great Britain.
- Rizali, Nanang (2001), “Tinjauan Filosofis dan Semiotik Batik Kawung”, Jurnal Seni Rupa dan Desain, Vol 2 No. 1.
- Ridjal, A Mohammad (2012), “Membangun Jembatan Antara Buku dan Praksis Arsitektur”. *Jurnal Ruas*, Vol 10 No.2.
- Rosanto, Anton. (2009), “Kajian Batik Motif Parang dan Kawung dengan Pendekatan Estetika Seni Nusantara”, *Jurnal ISI*, Vol. 1 No.2.

Sarwono (2005), “Motif Kawung sebagai Simbolisme Busana Para Abdi dalam Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta”, *Harmonia : Jurnal Pengetahuan dan Ilmu Seni*, Vol.VI No.2.

Sugiyem, (2008), “Makna Filosofi Batik” *Jurnal Penelitian UNY*.

Tschumi, Bernard, (1996), *Architecture and Disjunction*, MIT Press, Cambridge.

Tschumi, Bernard, (2000), *Event Cities 2*, MIT Press, Cambridge.

Wastuty, Widia Prima. (2012), “Hubungan *Concept, Context* dan *Content* Pada Karya Bernard Tschumi”. *Lanting Journal of Architecture*, Vol 1 No. 2, hal 117-123.

Wiratama, Hardyantony. (2007). “Geometri : Aturan-Aturan yang Mengikat”. *Jurnal Arsitektur.Net*, Vol 1 No.1.

Zulfadhli. (2009), “Dekonstruksi dalam Cerpen Malin Kundang, Ibunya Durhaka Karya A.A. Navis”. *Jurnal Bahasa dan Seni*, Vol.1 No.2, hal 132-137.

Internet ISI (2013), *lomba desain motif batik mahasiswa*, Entri dari <http://isi.ac.id>, diakses tanggal 14 Oktober 2013.

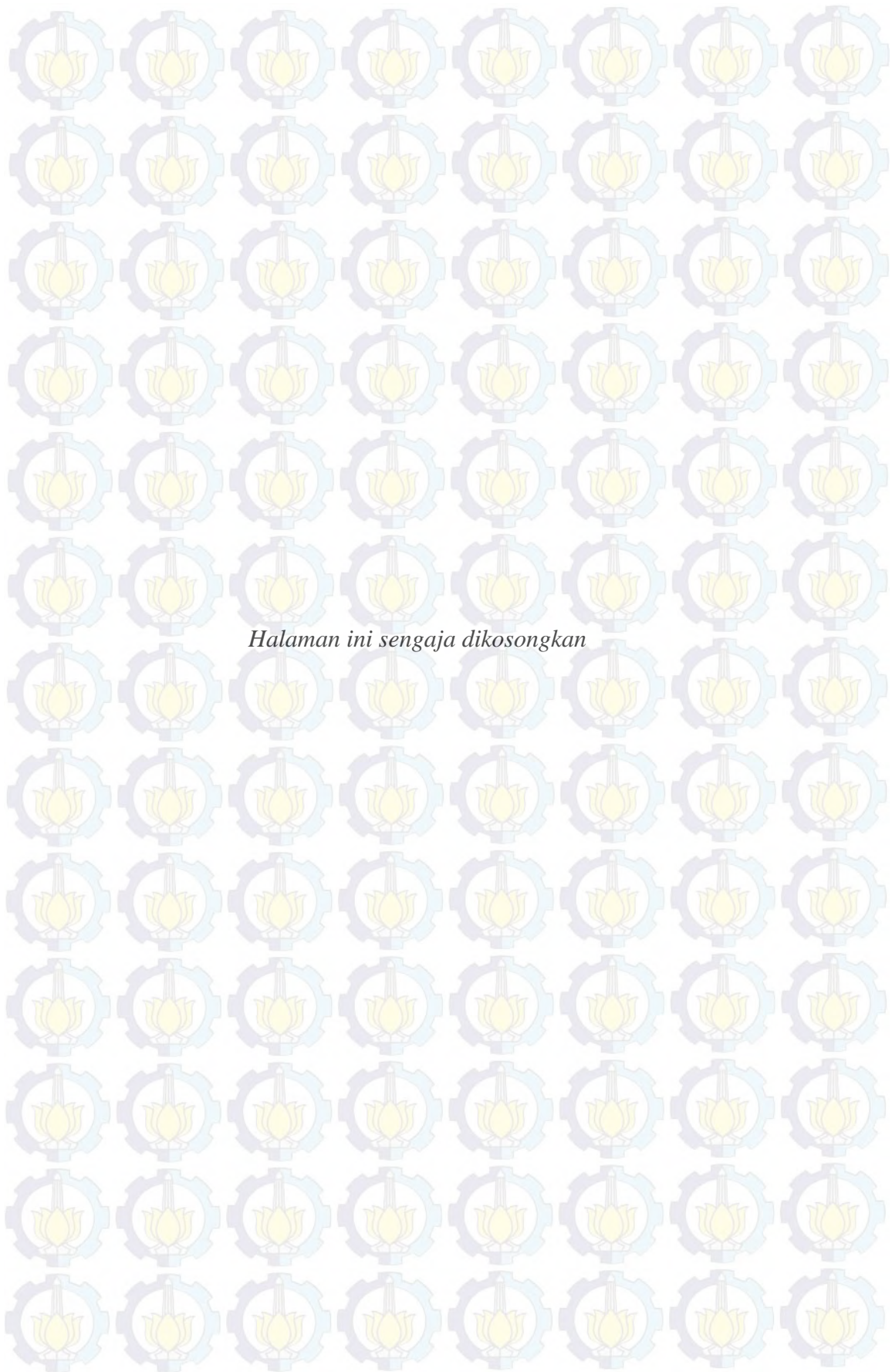
Sumber Internet :

Internet Digilib ITS, *Museum Perkembangan Arsitektur Indonesia*, Entry <http://digilib.its.ac.id>, diakses 5 Oktober 2013.

Internet UAJY, *Dunia Arsitektur*, Entry <http://ft.uajy.ac.id/>, diakses 6 Oktober 2013.

Internet TEMPO, *Pentingnya Memahami Sejarah dan Makna Motif Batik*, Entry <http://www.tempo.co>, diakses 21 Oktober 2013.

Internet Kompasiana (2013), *Yogya Stop Izin Bangun Hotel*, Entry dari <http://regional.kompasiana.com>, diakses 7 Nopember 2013.



BIOGRAFI



Noor Zakiy Mubarrok lahir pada 02 Oktober 1984 di Jakarta. Merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, dan sekarang berdomisili di Surabaya. Menjalani pendidikan SD di SDN Sugutamu Cimanggis dan menamatkan di SDN Sucenjuritengah, Purworejo, melanjutkan tingkat SMP di SMPN 1 Purworejo, tingkat SMA di SMUN 1 Purworejo dan tingkat S1 di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur selesai pada tahun 2008, melanjutkan Pendidikan Profesi Arsitek pada tahun 2012, kemudian pendidikan pascasarjana (S2) Arsitektur program studi Perancangan Arsitektur pada tahun 2013.

Penulis merupakan mahasiswa yang aktif dalam kegiatan akademis maupun non akademis. Penulis sempat menjadi Ketua II OSIS, Ketua PMR dan anggota Dewan Ambalan Pramuka pada periode 2001-2002 di SMU 1 Purworejo, kemudian menjadi ketua Tim Dekorasi HIMA WISWAKHARMAN pada periode 2004-2005 di Universitas Gadjah Mada, menjadi asisten dosen untuk MK Studio Perancangan 2 pada tahun yang sama. Di luar kampus, penulis aktif dalam berbagai sayembara desain, diantaranya pernah meraih Juara 3 dalam Lomba Desain Preservasi dan Konservasi Kawasan pada tahun 2005, Juara Harapan II pada Sayembara Desain Rumah Mungil pada 2006, termasuk dalam 125 Desain fasad yang dipublikasikan dalam Seri Rumah Ide pada 2007. Selain itu penulis juga pernah mengikuti *Workshop on Contemporary Library* di Budi Pradono Architects pada 2006. Penulis juga sempat mengikuti kegiatan kerja praktek di PT.Cakra Manggilingan Jaya pada 2005, dan pernah bekerja sebagai *Assistant to Principal Architect* di PT Bale Legend pada 2009.